

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan hasil penelitian dan pembahasan penelitian yang telah di deskripsikan pada bab IV, dalam bagian ini peneliti akan memaparkan simpulan yang disesuaikan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan pada bab I, adapun simpulan dari penelitian ini yakni sebagai berikut :

Permainan tradisional di Kampung Naga berjumlah sembilan jenis permainan, dimana tiga jenis permainan masih sering dimainkan, dan enam jenis permainan sudah jarang dimainkan bahkan jarang sekali ditemui. Permainan-permainan tradisional tersebut dapat dikategorikan kedalam permainan yang berjenis *cooperative play*, yaitu dimainkan dengan banyak pemain. Dalam memainkan permainan tersebut semuanya dimainkan di luar ruangan, baik itu di halaman rumah, lapangan, bahkan lahan sawah yang telah kering. Berbeda dengan zaman dahulu dimana permainan tradisional di Kampung Naga sering dimainkan di malam hari, untuk sekarang permainan tradisional hanya dilakukan di waktu-waktu yang senggang atau pada event tertentu, biasanya waktu bermainnya yaitu antara siang sepulang sekolah sampai sore hari.

Nilai-nilai sosial yang terkandung dalam permainan tradisional yang ada di Kampung Naga antara lain, sadar dan patuh akan hak dan kewajiban pribadi dan orang lain, yang tercermin dari sikap tanggung jawab. Patuh pada aturan-aturan sosial yang terlihat dari sikap disiplin. Menghargai karya dan prestasi orang lain yang tercermin dari sikap sportif. Demokrasi yang tercermin dalam sikap bebas berpendapat dan menghargai pendapat orang lain. Peka terhadap lingkungan yang tercermin dalam sikap kepemimpinan, setia kawan, gotong royong, kejujuran serta peduli lingkungan. Nasionalis, yang dapat terlihat dari adanya sikap menghargai keberagaman, kerukunan, dan toleransi.

Faktor-faktor yang dapat mengancam eksistensi permainan tradisional yang ada di Kampung Naga tidak bisa lepas dari adanya pengaruh modernisasi. Semakin kuatnya pengaruh modernisasi yang juga ikut mempengaruhi Kampung Naga, kebudayaan yang terdapat di dalamnya pun ikut terancam, termasuk di

dalamnya permainan tradisional. Modernisasi telah menyebabkan beberapa perubahan di Kampung Naga, yaitu yang pertama munculnya teknologi baru seperti *tab* dan *handphone*. Permainan yang terdapat di dalam *handphone* tentunya berpotensi menggeser permainan tradisional di masyarakat Kampung Naga. Selain itu juga munculnya fasilitas seperti *warnet* tentunya dapat ikut mengancam keberadaan permainan tradisional.

Pengaruh modernisasi yang kedua yaitu terjadinya perubahan pada pola pikir orang tua, yang mana seakan-akan cuek dan membiarkan anaknya tenggelam ke dalam permainan-permainan modern yang berbasis komputer. Meskipun tidak semua orang tua bersikap demikian, namun dengan adanya sebagian orang tua yang melakukan pembiaran, setidaknya akan mempengaruhi anak-anak lain yang orang tuanya masih membatasi permainan modern tersebut. Anak-anak tersebut tentunya akan tertarik dengan apa yang dimainkan oleh teman sebayanya, yang mana memungkinkan dirinya untuk ikut mencoba dan bukan tidak mungkin akan ketagihan.

Pengaruh modernisasi yang ketiga yaitu, akses menuju Kampung Naga yang semakin terjangkau. Hal ini tentunya dapat memudahkan terjadinya mobilitas penduduk. Penduduk yang baru masuk tentunya dapat memberikan pengaruh terhadap penduduk lokal, begitu pun warga lokal yang merantau ke luar akan berpotensi membawa pengaruh luar yang ia dapat ke dalam kehidupan masyarakat Kampung Naga. Pengaruh yang ketiga tersebut sebenarnya berhubungan dengan pengaruh selanjutnya, yaitu pengaruh dari adanya wisatawan yang berkunjung.

Semakin modernnya kehidupan masyarakat menyebabkan informasi mudah sekali menyebar, begitu pun mengenai informasi wisata budaya seperti di Kampung Naga. Arus wisatawan semakin tinggi dari tahun ke tahun, apabila jumlah wisatawan sampai melebihi kapasitas, bukan tidak mungkin tugas pemandu wisata dalam menjaga sikap dan perilaku wisatawan tidak akan berjalan efektif.

Upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan permainan tradisional di Kampung Naga antara lain dapat dilakukan melalui inventarisasi setiap jenis permainan-permainan tradisional yang ada di Kampung Naga untuk diarsipkan

atau dibukukan, mengadakan kegiatan-kegiatan tahunan seperti festival seni dan budaya Kecamatan Salawu, mengajarkan permainan tradisional melalui keluarga, dan mengajarkan permainan tradisional sejak dini.

Implementasi pembelajaran sosiologi dalam menyerap nilai-nilai sosial dari permainan tradisional dapat melalui dua cara yakni melalui pengajaranteoritis di kelas selama mata pelajaran sosiologi berlangsung, dan juga pengajaran yang bersifat integratif antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan, yakni dengan menerapkannya langsung melalui sikap dan tindakan di luar kelas, terutama dalam aktivitas peserta didik selama di sekolah.

5.2 Implikasi

Implikasi penelitian ini terhadap bidang pendidikan sosiologi yakni sebagai bahan penyampaian materi mata pembelajaran sosiologi yang berkaitan dengan masyarakat multikultural. Materi tersebut terdapat pada mata pelajaran sosiologi tingkat SMA kelas XII, yang di dalamnya dapat diperkaya dengan proses internalisasi nilai-nilai dan norma sosial. Selain itu juga penelitian ini dapat diimplikasikan juga pada materi perkuliahan khususnya dalam mata kuliah pengantar sosiologi dan sosiologi pedesaan yang berkaitan dengan teori struktural fungsional Talcot Parson dan teori *cultural lag*. Sehubungan dengan kebermanfaatan permainan tradisional dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, maka implikasi yang harus dilakukan ialah meningkatkan kepedulian seluruh elemen masyarakat dalam mengembangkan dan melestarikan permainan tradisional, maksudnya agar konstruksi masyarakat terhadap permainan tradisional tidak memandang remeh dan sebelah mata. Melalui keberhasilan permainan tradisional dalam menanamkan nilai-nilai sosial pada masyarakat Kampung Naga, hal ini akan menjadi bukti bahwa permainan tradisional tidak seperti yang dikonstruksikan masyarakat sebagai sesuatu yang remeh dan tidak berfaedah.

5.3 Rekomendasi

Penelitian ini dilakukan agar dapat dijadikan bahan referensi dan bermanfaat bagi berbagai pihak. Berikut ini merupakan rekomendasi yang dirumuskan oleh peneliti yaitu, diantaranya :

a. Bagi Prodi Pendidikan Sosiologi

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menambah referensi bagi kajian keilmuan sosiologi terutama berkenaan dengan kajian mengenai permainan tradisional sebagai media pewarisan nilai-nilai sosial pada masyarakat Kampung Naga. Selain itu, jika diperkuliahan maka penelitian ini akan memberikan suatu informasi dan wawasan pada mata kuliah sosiologi pedesaan, memberikan suatu gambaran mengenai kehidupan masyarakat desa yang masih memegang teguh tradisi dan sangat menjunjung tinggi sikap yang selaras dengan nilai dan norma sosial.

b. Bagi Pemerintah sebagai Pengambil Kebijakan

Pemerintah hendaknya dapat memperhatikan perkembangan permainan tradisional setiap tahunnya, agar berkontribusi pada pelestarian permainan tradisional serta nilai-nilai budaya Sunda yang terdapat di dalamnya. Pemerintah sebaiknya jangan terlalu terpaku pada sektor pariwisata semata yang bisa menambah pendapatan daerah. Melestarikan permainan tradisional bukan hanya dilakukan dengan diselenggarakan setiap tahunnya dalam suatu event, tetapi alangkah lebih bijaknya lagi adalah memperhatikan proses pewarisan nilai-nilai yang ada pada budaya tersebut, sehingga generasi muda tidak sekedar hanya mengetahui itu merupakan tradisi leluhur. Dengan generasi mudah mengetahui betul akan makna serta nilai-nilai yang terdapat pada permainan tradisional maka mereka dengan sendirinya akan mewariskan kepada generasi selanjutnya. Sehingga budaya tersebut tidak akan punah dalam artian bahwa selain ada bukti, permainan tradisional tersebut tetap dilaksanakan yang disertai dengan masyarakatnya yang masih memegang teguh makna dan nilai-nilai yang ada pada permainan tradisional Kampung Naga.

c. Bagi Masyarakat Kampung Naga

Masyarakat hendaknya menyadari pentingnya bermain permainan tradisional bagi anak, karena di dalamnya terdapat nilai-nilai sosial yang positif, tidak hanya bagi anak yang memainkannya, tetapi juga akan bermanfaat bagi masyarakat secara umum. Selain itu juga agar lebih menyadari pentingnya melestarikan permainan tradisional sebagai salah satu budaya masyarakat

setempat. Hal itu dapat dilakukan dengan mengadakan festival seni dan budaya lokal secara rutin dan berkelanjutan.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan rujukan, baik itu dalam aspek-aspek kajian yang lain ataupun untuk menyempurnakan penelitian ini. Keberadaan permainan tradisional di Indonesia sendiri menjadi suatu kajian yang menarik dan tidak ada habisnya untuk diperbincangkan, karena permainan tradisional merupakan suatu kekhasan yang dimiliki oleh setiap daerah di Indonesia. Peneliti selanjutnya pun bisa melakukan penelitian mengenai eksistensi permainan tradisional dalam aspek sosiologi lainnya seperti kaitannya dengan pemaknaan dari permainan tradisional itu sendiri, dimana kebanyakan permainan tradisional di masyarakat tradisional pada zaman sekarang ini hanya sebagai tontonan saja, bukan lagi sebagai tuntunan sehingga akan sangat menarik untuk mengetahui faktor penyebab dibalik fenomena tersebut. Selain itu apabila akan melakukan penelitian dengan objek dan tempat penelitian serupa, peneliti selanjutnya bisa melakukan penelitian berdasarkan sudut pandang masyarakat mengenai keberadaan permainan tradisional seperti misalnya melakukan penelitian mengenai persepsi masyarakat terhadap fungsi permainan tradisional sebagai media pengendalian sosial.