

## **V. KESIMPULAN**

### **A. Kesimpulan**

Bermain adalah kegiatan rekreatif yang sekaligus merupakan bagian dari metode untuk mengembangkan potensi anak, baik fisik maupun kreativitas. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari, karena melalui bermain anak-anak mampu mengembangkan fantasi, daya imajinasi dan kreativitasnya. Bermain dapat menumbuhkan kesenangan dan kepuasan, selain itu banyak nilai-nilai penting yang dihasilkan dari bermain, antara lain sosialisasi, sarana belajar, penyaluran energi emosional, perkembangan moral, fisik dan kepribadian. Derasnya arus modernisasi menyebabkan terjadinya perubahan permainan anak dari tradisional ke modern. Saat ini anak-anak di Kelurahan Rajabasa lebih menyukai permainan modern, sehingga semakin sedikit yang mengetahui atau memainkan permainan tradisional. Hal ini tentu mengancam kelestarian dan eksistensi permainan tradisional sebagai salah satu dari budaya bangsa yang seharusnya dijaga agar tidak punah. Berdasarkan hasil penelitian dilapangan, permainan modern ternyata membuat anak bersikap cenderung individualistis, dan sosialisasi anak dengan teman sebaya menjadi tidak optimal. Selain itu, permainan modern ternyata berpengaruh pada kecerdasan emosional anak, komunikasi anak dilingkungan pergaulannya, dan keaktifan anak yang juga berpengaruh pada kesehatannya. Saat ini telah umum kita temui anak kecil yang sudah memakai kacamata akibat kebiasaannya menonton televisi atau bermain game di komputer dengan jarak

pandang yang terlalu dekat. Selain itu, banyak anak di Kelurahan Rajabasa yang mengeluh nyeri badan dan kaku otot serta mata lelah karena seharian berkutat dengan game dengan posisi yang sama selama berjam-jam.

Jenis permainan tradisional yang teridentifikasi masih dimainkan oleh anak-anak di Kelurahan Rajabasa antara lain adalah kelereng, layang-layang, petak umpet, lompat tali, dan engklek. Sedangkan permainan modern yang paling banyak digemari oleh anak-anak maupun dewasa adalah Poker, Point Blank (PB), Ayodance, Playstation, dan Cityville. Hal-hal yang mempengaruhi anak di Kelurahan Rajabasa dalam memilih jenis permainan antara lain adalah faktor ekonomi yang meliputi status sosial ekonomi orang tua dan jumlah uang saku yang diberikan orang tua pada anaknya. Anak yang berasal dari keluarga menengah atas biasanya mudah untuk mendapatkan permainan yang diinginkan, sedangkan anak yang berasal dari keluarga menengah kebawah biasanya harus meminjam ataupun ke tempat rental game dan kewanet agar bisa memainkan game yang diinginkan. Hal inilah yang banyak dilakukan oleh anak-anak di Kelurahan Rajabasa yang pada umumnya berasal dari keluarga menengah kebawah. Selain faktor ekonomi diatas, faktor sosial juga turut mempengaruhi anak dalam memilih jenis permainan. Yang termasuk faktor sosial antara lain adalah mayoritas pemain, hubungan darah (kekerabatan), pengaruh keahlian, pengaruh pemukiman, pengaruh waktu dan pengaruh usia.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa anak-anak di Kelurahan Rajabasa lebih cenderung menyukai permainan Modern daripada tradisional. Hal ini tak dapat terelakkan karena semakin canggihnya teknologi dan kehausan anak dalam memperoleh pengetahuan dan tantangan baru yang didapatkan melalui game-game modern.

Walaupun masih ada permainan tradisional yang dimainkan, namun intensitasnya sangat berbeda dengan waktu yang digunakan anak untuk memainkan permainan modern. Anak- anak di Kelurahan Rajabasa bisa menghabiskan waktu berjam-jam berkulat didepan televisi untuk bermain Playstation atau didepan komputer untuk bermain Ayodance, Cityville, Poker dan Point Blank.

## **B. Saran**

Permainan apapun bentuknya, baik tradisional maupun modern pada dasarnya bertujuan untuk membuat anak menjadi riang dan rileks setelah seharian berkulat dengan pelajaran disekolah atau ditempat kursus. Namun yang harus diperhatikan adalah memilih jenis permainan yang sesuai dengan tingkatan usia anak. Karena saat ini banyak sekali game-game yang berisi konten kekerasan didalamnya, sehingga butuh pengawasan orang tua untuk selalu mendampingi anak dalam bermain, agar bahaya dari permainan yang mengandung unsur kekerasan tersebut tidak dicontoh oleh anak. Walaupun banyak yang menganggap permainan modern lebih menonjol daripada permainan tradisional, namun permainan tradisional sebagai warisan budaya harus senantiasa dijaga kelestariannya sehingga tetap eksis dan dimainkan sampai kapanpun. Disinilah peran orang tua dan para pendidik diperlukan untuk mengajarkan permainan-permainan tradisional pada anaknya sebagai upaya regenerasi sehingga keberadaan permainan tradisional tidak sepenuhnya tergantikan oleh permainan modern.