



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dengan berbagai kualitas sosialisasi dan fisik menjadi tergeser karena adanya permainan moderen (*gadget*). Oleh karena itu, dengan adanya kampanye tentang permainan tradisional ini diharapkan anak-anak dapat lebih mengenal dan menjadi lebih tahu informasi tentang permainan tradisional serta dapat ikut melestarikan keberadaan permainan tradisional Indonesia.

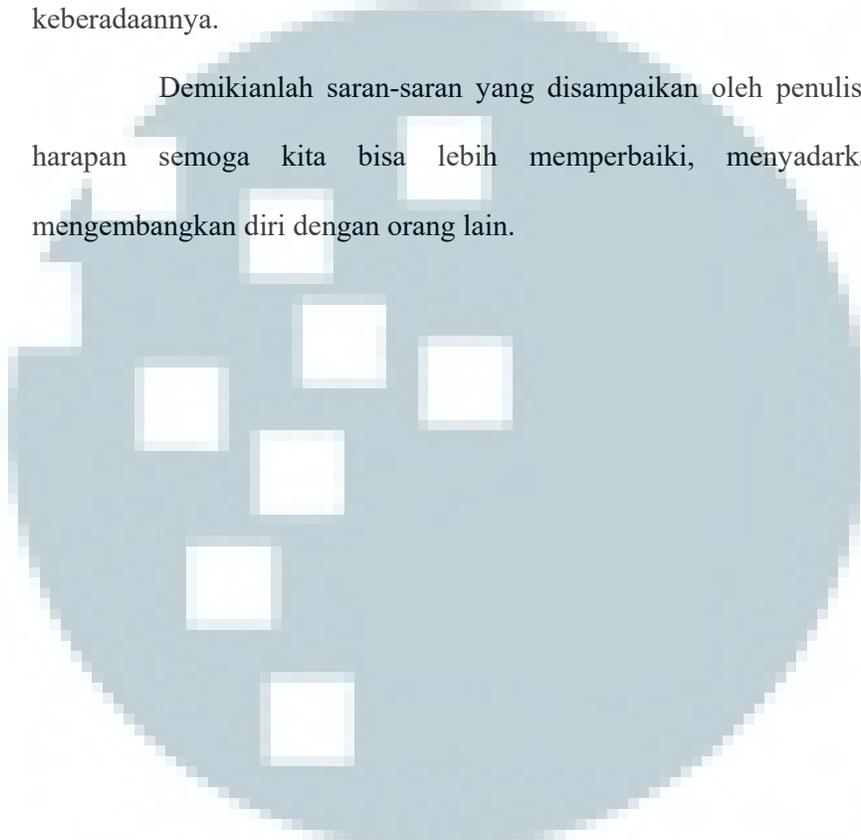
5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran-saran yang dapat diberikan penulis untuk para orang tua dan anak (khususnya anak tingkat SD) adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan orang tua dapat menyeimbangkan penggunaan *gadget* dengan tetap memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anaknya.
2. Memberikan pilihan permainan kepada anak-anak agar tetap berinteraksi, dan bersosialisasi dengan anak-anak sebayanya melalui permainan tradisional.

3. Turut melestarikan keberadaan permainan tradisional dengan tidak sepenuhnya beralih kepada *gadget* agar permainan tradisional ini tidak hilang keberadaannya.

Demikianlah saran-saran yang disampaikan oleh penulis, dengan harapan semoga kita bisa lebih memperbaiki, menyadarkan, dan mengembangkan diri dengan orang lain.

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is a large, light blue circle containing a stylized white face with several square eyes. Below the circle, the letters 'UMMN' are written in a large, bold, light blue, sans-serif font.

UMMN