BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan mengenai "*Language Game Syi'ir Tanpo Waton* (Studi Kasus di Pesantren Ahlus Shofa Wal Wafa Kabupaten Sidoarjo)", maka kesimpulan dari pembahasan ini adalah sebagai berikut :

1. Secara kebahasaan *syi'ir tanpo waton* adalah sebuah syair yang sama pada umumnya. Namun, pada *syi'ir* ini tidak terdapat majas didalamnya, hanya saja ada kosa kata bahasa Jawa krama yang terkadang sulit untuk diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Tidak adanya gaya bahasa atau kiasan pada syi'ir tersebut, mungkin pencipta menginginkan agar semua kalangan masyarakat dapat dengan mudah memahami dan mengamalkan *syi'ir tanpo waton.*
2. *Syi'ir tanpo waton* ini diciptakan agara masyarakat luas dapat memahami agama Islam secara menyeluruh dan tidak fanatic terhadap suatu golongan. Dan setiap bait dalam *syi'ir* ini memiliki makna dan kandungan yang sangat bermanfaat dalam kehidupan masyarakat. Yang mana setiap bait mengandung ajakan untuk menuju kebaikan. Mempunyai nilai keagamaan atau religious, ketakwaan, kasih sayang, cinta damai, toleransi, bertanggungjawab, kedisiplinan, kesholihan, amanah dan saling menghargai.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Makna - makna yang terkandung dalam *syi'ir tanpo waton* banyak memberikan pemahaman dan pengaruh bagi kehidupan pribadi manusia ataupun masyarakat. *Syi'ir* ini menggambarkan prinsip interaksi manusia yaitu, "*hablu mina Allah dan hablu minan nas*" yaitu hubungan manusia dengan Allah dan hubungan manusia dengan manusia.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan mengenai "*Language Game Syi'ir Tanpo Waton* (Studi Kasus di Pesantren Ahlus Shofa Wal Wafa Kabupaten Sidoarjo)", maka adapun saran dari pembahasan ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil dari penelitian dan pembahasan ini diharapkan dapat dijadikan salah satu nasihat yang dapat menuntun masyarakat untuk menjalankan kehidupan duniawi dan ukhrowi (akhirat) menuju insan kamil.
2. Bagi pembaca diharapkan dapat memahami dan mengamalkan makna yang terkandung dalam setiap bait pada *Sy'ir Tanpa Waton* dalam kehidupan sehari-hari.
3. Kajian dan hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam memperkaya khasanah sastra.

C. Penutup

Puji syukur kehadirat Allah SWT, pada akhirnya telah selesai penelitian yang membahas tentang *Language Game Sy'ir Tanpa Waton*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(Studi Kasus di Pesantren Ahlus Shofa Wal Wafa Kabupaten Sidoarjo). Dalam penelitian ini, penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dan kelemahan dalam penelitian ini. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dan memperindah penelitian ini.

Semoga penelitian ini memberikan manfaat dan informasi bagi masyarakat luas, serta dapat memahami makna yang terdapat *Sy'ir Tanpa Waton* serta dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dan hasil dari penelitian ini juga dapat memberikan motivasi dan smeangat baru untuk melakukan penelitian ulang dengan perspektif dan objek yang berbeda.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id