

BAB IV

KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Silek merupakan salah satu permainan didasarkan pada ketangkasan menyerang, dan membela diri dengan memakai senjata atau tidak memakai senjata tajam. Seperti silek harimau yang berada di Kandang Ampek Kecamatan 2X11 Kayu Tanam.

Sesuai dengan data penelitian sebanyak 47 data, untuk jenis makna dapat dianalisis yaitu (1) makna sempit sebanyak 4 data, (2) makna luas sebanyak 6 data, (3) makna leksikal sebanyak 26 data, (4) makna idesional sebanyak 2 data dan (5) makna proposisi sebanyak 6 data.

4.2 Saran

Penelitian terhadap Makna Kata Gerak Silek Harimau di Kandang Ampek Kecamatan 2X11 Kayu Tanam masih memiliki kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu dilakukan peninjauan kembali terkait penelitian tentang Makna Kata Gerak Silek di Kandang Ampek Kecamatan 2X11 Kayu Tanam. Selain itu masih banyak bentuk-bentuk kebudayaan Minangkabau khususnya kesenian tradisi yang harus diteliti dan dikaji lebih dalam dengan tinjauan semantik sebagai pelestarian kesenian dalam bahasa dan kebudayaan di Minangkabau.