

PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL NUSANTARA MELALUI KAMPOENG DOLANAN NUSANTARA

¹Yerika Ayu Salindri, ²Haritsah Kusumaningrum, ³Rekta Deskarina, ⁴Lucia Dewi Saputri

^{1,2,3,4}Prodi Pariwisata, Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta

Abstrak

Kampoeng Dolanan Nusantara secara umum dapat dipahami sebagai bentuk langkah keberlanjutan terhadap daya tarik intangible dari aspek budaya. Dengan adanya Kampoeng Dolanan Nusantara, permainan tradisional memiliki wadah untuk diarahkan pada kelestarian. Dari sisi pariwisata, Kampoeng Dolanan Nusantara memiliki minat khusus dan jarang ditemui adanya destinasi dengan daya tarik serupa sehingga dari sisi daya saing maka destinasi ini telah memenuhi aspek keunikan. Kolaborasi pemangku kepentingan pariwisata dalam pengelolaan Kampoeng Dolanan Nusantara belum dapat dikatakan maksimal. Masyarakat menjadi pihak yang paling berkontribusi di samping pengelola yang berjalan secara mandiri. Masyarakat dilibatkan dalam rangka mendukung ketersediaan fasilitas homestay. Dari data yang diperoleh, secara praktis dikatakan bahwa pemerintah belum berkontribusi dalam pengelolaan Kampoeng Dolanan Nusantara. Destinasi wisata minat khusus ini berjalan secara mandiri dan dikelola oleh pemiliknya sendiri. Namun demikian tentu perlu ditekankan untuk mewujudkan kolaborasi antar pemangku kepentingan sehingga keberlanjutan dalam ranah budaya maupun pariwisata terkait permainan tradisional dapat dicapai. Di samping itu diharapkan manfaat yang lebih luas dapat diperoleh Masyarakat baik yang terlibat secara langsung maupun tidak, dampak positif diharapkan pada berbagai aspek seperti ekonomi, sosial, budaya, pendidikan dll.

Kata kunci: pelestarian, permainan tradisional, kampoeng dolanan nusantara

Abstract

Kampoeng Dolanan Nusantara can generally be understood as a form of journey towards intangible attractions from a cultural aspect. With the existence of Kampoeng Dolanan Nusantara, traditional games have a platform to be directed towards sustainability. From a tourism perspective, Kampoeng Dolanan Nusantara has a special interest and it is rare to find destinations with similar attractions, so from a competitiveness perspective, this destination fulfills the aspect of uniqueness. Collaboration between tourism stakeholders in the management of Kampoeng Dolanan Nusantara cannot be said to be optimal. The community is the party that contributes the most besides managers who run independently. The community is involved in supporting the availability of homestay facilities. From the data obtained, it can practically be said that the government has not contributed to the management of Kampoeng Dolanan Nusantara. This special tourist interest destination runs independently and is managed by its owner. However, it is certainly necessary to emphasize collaboration between stakeholders so that disasters in the realm of culture and tourism related to traditional games can be achieved. On the other hand, it is hoped that broader benefits can be obtained by the community, whether directly or indirectly involved, positive impacts are expected on various aspects such as economic, sosial, cultural, educational, etc.

Keywords: preservation, traditional games, kampoeng dolanan archipelago

Pendahuluan

Perkembangan teknologi 4.0 memberikan banyak manfaat sebagaimana tujuan dari teknologi itu sendiri, yaitu untuk memudahkan kehidupan manusia. Namun demikian tanpa disadari telah membuat manusia menjadi mudah terbuai dengan kemudahan yang ada. Penggunaan gawai tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari, alih-alih untuk memudahkan justru penggunaannya membawa dampak negatif terutama ditinjau dalam kehidupan anak-anak.

Anak memiliki kebutuhan terhadap gerak dan olah tubuh, hal ini merupakan salah satu yang dapat mendukung perkembangan fisik dan mental anak-anak agar mencapai hasil yang maksimal. Masa anak-anak dikatakan sebagai masa ketrampilan motorik kasar dan halus berkembang pesat, perkembangan motorik tersebut dapat distimulasi dengan gerakan fisik (Rismayanthi, 2013). Namun demikian kebutuhan untuk menunjang kecerdasan berbenturan dengan kondisi penggunaan teknologi secara praktis saat ini, terutama penggunaan gawai. Disampaikan oleh Subrahmayan dalam Anggita (2018) dengan adanya *game online* pada gawai anak-anak menjadi cenderung berdiam dan sedikit

¹ Email Address: yerika.ayusalindri@gmail.com

Received 01 November 2023, Available Online 30 Desember 2023

bergerak. Hal lain yang menjadi pertimbangan adalah dalam aktifitas tersebut yang tidak disertai pengawasan orang dewasa sehingga dikhawatirkan anak tidak dapat membatasi akses informasi yang diperolehnya. Di samping kebutuhan fisik, kebutuhan kebutuhan anak sebagai makhluk sosial pun akhirnya tidak dapat terpenuhi dengan baik. Miranti dan Putri (2021) dalam penelitian tentang penggunaan gawai, memaparkan dampak yang diperoleh jika penggunaan gawai melampaui batas. Secara umum akibat yang dialami anak adalah menjadi pribadi yang tertutup, hal ini akibat dari terlalu fokus pada gawai dan kurangnya aktifitas sosial. Dampak lain adalah gangguan tidur, menurunnya kreatifitas bahkan dapat berpotensi meningkatnya perilaku kekerasan pada diri anak.

Penurunan nilai edukasi dan karakter pada anak merupakan salah satu dampak negatif penggunaan gawai dan adanya permainan *online*. Stimulasi terhadap aspek edukasi dan pendidikan karakter sekaligus kebutuhan fisik dapat dipenuhi salah satunya dengan permainan tradisional. Sebelum munculnya perkembangan teknologi hingga merambah pada permainan *online*, permainan tradisional menjadi ajang rekreasi, edukasi dan sosialisasi anak-anak. Permainan tradisional dapat memberikan manfaat untuk perkembangan fisik dan mental anak (Kurniati, 2016).

Perkembangan jaman membawa banyak perubahan, demikian juga dengan permainan tradisional yang semakin asing bagi anak-anak terutama yang tinggal di perkotaan. Permainan tradisional tergeser oleh keberadaan teknologi dan permainan *online*. Aktifitas anak pada saat ini dipadati oleh kegiatan sekolah dan kesibukan lainnya, munculnya permainan modern dan tren yang berkembang juga berpengaruh pada kelestarian permainan tradisional. Kondisi ini tentu menjadi ancaman punahnya permainan tradisional yang disebabkan anak-anak tidak memiliki referensi dan gambaran tentang permainan tradisional.

Dalam upaya menjaga supaya permainan tradisional tetap lestari dan tidak hilang atau punah, pihak pengelola mengembangkan Kampong Dolanan Nusantara. Kampong Dolanan Nusantara merupakan destinasi wisata yang terletak di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Mencermati nama yang dimiliki, dapat dipahami daya tarik apa yang ditawarkan oleh destinasi wisata ini. Kampong Dolanan Nusantara dianggap sebagai upaya dalam pelestarian permainan tradisional baik yang berbentuk permainan maupun kompetisi.

Berdasarkan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945 Pasal 32 ayat 1 yang berbunyi “Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya”. Dalam pasal tersebut terkandung upaya pelestarian budaya termasuk di dalamnya terdapat permainan tradisional. Budaya dapat dianggap sebagai identitas masyarakat, di dalamnya terkandung nilai moral dan pendidikan. Melestarikan permainan tradisional sama dengan melestarikan nilai-nilai dan menanamkannya dalam diri generasi muda, hal ini dapat menjadi langkah dalam mewujudkan aspek keberlanjutan.

Paul Cartier (Dehkordi, 2017) dalam diskusi tentang edukasi dalam permainan tradisional Iran, menjelaskan bahwa dalam permainan tradisional yang diwariskan oleh nenek moyang memiliki banyak nilai dan manfaat. Gerakan dalam aktivitas ini merepresentasikan keselarasan, kemurahan hati, keindahan dan perbuatan baik. gerakan-gerakan tersebut juga menumbuhkan akal, integritas dan kekuatan baik dalam dimensi spiritual serta fisik.

Permainan tradisional juga membawa dampak positif bagi pengembangan mental, memupuk kasih sayang, pengembangan sosial dan pengembangan diri. Memperhatikan penekanan manfaat dan tujuan dalam aktivitas permainan tradisional, maka dapat dipahami bahwa berbagai manfaat yang diperoleh dapat menjadi langkah efektif dalam penerapan edukasi untuk anak-anak sekaligus meningkatkan kualitas dalam tumbuh kembangnya. Dengan demikian maka penelitian tentang permainan tradisional ini penting untuk dilaksanakan. Hasil dari penelitian diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat secara luas dan wisatawan khususnya terhadap nilai-nilai dan kebermanfaatn permainan tradisional. Selain itu, harapannya melalui penelitian ini para pemangku kepentingan

semakin banyak yang terlibat dan berkontribusi baik dalam pengembangan Kampong Dolan Nusantara secara khusus maupun pelestarian permainan tradisional secara luas.

Tinjauan Pustaka

Pelestarian

Pelestarian atau konservasi adalah sebuah usaha untuk menjaga suatu hal agar tetap terjaga (Pertiwi, 2017). Menurut Kemendikbud pelestarian merupakan sebuah usaha untuk melindungi dari kemusnahan atau kerusakan pada warisan budaya. Warisan budaya dapat bersifat *intangible* atau non fisik (tak benda) seperti tradisi beserta nilainya dan warisan budaya yang bersifat *tangible* atau berupa fisik (benda) seperti peninggalan-peninggalan purbakala. Pelestarian budaya dapat didefinisikan sebagai upaya mempertahankan budaya agar tetap ada sebagaimana mestinya (Pratama, 2014). Menurut Pratama (2014) salah satu tujuan dari pelestarian budaya adalah melakukan revitalisasi budaya atau menghidupkan kembali budaya dengan langkah berupa pemahaman yang nantinya akan menimbulkan kesadaran, perencanaan revitalisasi secara kolektif dan pembangkitan inovasi dan kreativitas kebudayaan. Berdasar UU No5 Tahun 2017, Pasal 4 yang berisi tentang tujuan Pemajuan Kebudayaan salah satunya adalah untuk (i) melestarikan warisan budaya bangsa.

Permainan tradisional

Permainan tradisional masuk dalam kategori warisan budaya tak benda, yaitu berdasar UU No 5 Tahun 2017, Pasal 5 tentang Obyek Pemajuan Kebudayaan (i). Dalam penjelasan Pasal 5 (i) yang dimaksud dengan permainan rakyat adalah berbagai permainan yang didasarkan pada nilai tertentu dan dilakukan oleh kelompok masyarakat secara terus menerus dan diwariskan pada generasi berikutnya, yang bertujuan untuk menghibur diri, antara lain permainan kelereng, congklak, gasing, dan gobak sodor.

Berdasarkan paparan dari Danandjaja (dalam Nurmahanani, 2017) dikatakan bahwa tradisi *folklore* dibagi menjadi 3 jenis yaitu lisan, sebagian lisan dan bukan lisan, dalam hal ini permainan tradisional masuk dalam kelompok sebagian lisan. *Folklore* sendiri dipahami sebagai kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat tertentu yang disebar dan diwariskan secara turun temurun. Lebih lanjut Danandjaja membagi permainan tradisional dalam golongan pertandingan dan permainan.

Permainan tradisional yang memiliki sifat bertanding harus terorganisir, merupakan bentuk perlombaan, minimal dilakukan oleh dua orang, terdapat kriteria menang dan kalah serta terdapat peraturan yang dapat diterima oleh seluruh peserta. Permainan tradisional yang dilakukan secara individu maupun kelompok memiliki sejumlah manfaat. Di samping nilai edukasi, pertumbuhan anak-anak menjadi lebih sehat dan menyeluruh. Mayles melalui Khalid (2008) menyatakan beberapa manfaat dalam permainan tradisional, yaitu:

1. Membuat pilihan
2. Menghasilkan keputusan
3. Kemampuan negosiasi
4. Mengejar kepentingan/keinginan diri sendiri
5. Menggunakan ide dan imajinasi sendiri
6. Menunjukkan kemandirian dalam berpikir dan Tindakan
7. Menunjukkan motivasi dan ketekunan
8. Mampu bertahan secara fisik dan intelektual
9. Percaya diri dan siap terhadap tantangan
10. Kreatif
11. Belajar untuk menyelesaikan konflik
12. Menentukan tujuan dan capaian
13. Belajar sesuatu hal yang baru, mengaplikasikannya dan meningkatkan kemampuannya

14. Memperoleh kemampuan dan minat terhadap hal baru
15. Menggunakan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki untuk kepentingan yang berbeda
16. Dapat menggunakan kemampuan sosial dan interpersonal dengan baik
17. Dapat memahami pola dan aturan
18. Dapat mengembangkan kreatifitas melalui berbagai percobaan
19. Problem solving
20. Memiliki empati dan fleksibilitas
21. Dapat membangun kemampuan kooperatif

Permainan tradisional seperti *gobag sodor*, *cublak-cublak suweng*, dan *engklek* memiliki nilai karakter dalam permainannya (Nugrahastuti; Puspaningtyas; Puspitasari dan Salimi, 2016). Dalam permainan tersebut terkandung nilai kejujuran, sportivitas, Kerjasama, kepemimpinan, pengaturan strategi, kreatifitas, kerukunan, ketangkasan, kedisiplinan dan peningkatan kemampuan sosial.

Kampoeng Dolanan Nusantara

Kampoeng Dolanan Nusantara cukup strategis dengan komponen pariwisata yang tersedia dalam satu destinasi wisata seperti penginapan, daya tarik wisata, restoran, fasilitas publik dan lainnya. Meskipun Kampoeng Dolanan Nusantara terletak di desa namun bukan berarti Kampoeng Dolanan Wisata jauh dari komponen pariwisata. Dengan demikian Kampoeng Dolanan Nusantara mudah diakses oleh wisatawan.

Kampoeng Dolanan Nusantara didirikan oleh Bapak Endi Aras, Ibu Reni Jayusman dan Bapak Abbet Nugraha. Awal mula terbentuknya Kampoeng Dolanan Nusantara pada tahun 2013 berawal dari Bapak Endi Aras sebagai kolektor gasing nasional yang mengoleksi gasing yang berasal dari setiap daerah tertentu di Indonesia. Namun menyadari bahwa gasing tersebut hanya sebagai koleksi dan hanya disimpan di gudang maka dirasa kurang bermanfaat, maka dari itu Bapak Endi dan Bapak Abbet bermaksud untuk mengenalkan gasing tersebut sebagai dolanan tradisional yang menjadi sebuah warisan budaya bangsa agar dapat dikenal oleh anak – anak generasi milenial. Dengan memanfaatkan lahan yang ada Bapak Abbet terinspirasi dari lagu “*Padang Bulan*” sebuah lagu tradisional Jawa Tengah dengan liriknya “*ya prakanca dolanan ning njaba, padhang bulan padange kaya rina* (mari kawan-kawan bermain di halaman, terang bulan terang bagaikan siang).

Upaya pelestarian permainan tradisional melalui Kampoeng Dolanan Nusantara dilakukan dengan memegang prinsip pariwisata, serta edukasi atau pendidikan. Upaya pelestarian permainan tradisional tersebut dilakukan untuk menjaga supaya warisan budaya tersebut tidak punah dan dapat diwariskan pada generasi selanjutnya. Prinsip pariwisata selain tujuan utama untuk pelestarian warisan budaya juga untuk meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar. Upaya untuk meningkatkan perekonomian dengan memanfaatkan masyarakat sebagai penyedia komponen pariwisata seperti penginapan maupun home industri berupa oleh-oleh dan souvenir khas dari Dusun Sodongan. Dari sisi pariwisata, upaya pelestarian dilakukan dengan mengemas permainan tradisional menjadi sebuah produk wisata yang dipasarkan kepada wisatawan melalui media sosial. Potensi permainan yang ditawarkan pun juga bervariasi dan sangat banyak, sehingga dapat menjadi sebuah poin plus untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada wisatawan. Sedangkan upaya pelestarian dari segi edukasi atau pendidikan adalah dengan bekerja sama dengan beberapa universitas untuk menjadi bahan kajian akademik seperti mengkaji filosofi dari setiap permainan tradisional dan membuat kajian permainan tradisional sebagai olahraga tradisional. Selain itu Kampoeng Dolanan Nusantara juga membuka diri untuk dikunjungi mahasiswa yang hendak melakukan kuliah kerja nyata di Kampoeng Dolanan Nusantara.

Metode

Metode penelitian yang digunakan untuk meneliti artikel ilmiah ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode dalam penelitian yang mana dalam pengumpulan datanya tidak menggunakan model matematik melainkan dilakukan dengan kondisi alamiah dalam proses penelitiannya (Mamik, 2015). Kondisi alamiah yang dimiliki oleh metode kualitatif yaitu sumber data yang langsung diperoleh dari hasil pengamatan dan keterlibatan peneliti di lapangan sampai peneliti menemukan informasi yang diinginkan (Anggito, 2018). Objek dari penelitian kualitatif ini adalah Kampong Dolanan Nusantara di Kabupaten Magelang dengan subjek dari penelitian ini adalah para informan seperti pihak pengelola Kampong Dolanan Nusantara. Data dihimpun melalui observasi, penulis melakukan observasi langsung ke Kampong Dolanan Nusantara serta melakukan wawancara penggagas Kampong Dolanan Nusantara beserta pihak pengelola.

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi-informasi secara lisan yang tidak diperoleh dari kegiatan observasi (Semiawan, 2010). Sampel pada metode kualitatif tidak menekankan pada jumlah narasumber, melainkan lebih pada kualitas dari informasi yang diperoleh, maka yang menjadi syarat utama dalam menentukan narasumber adalah informan yang *credible* atau terpercaya dan *information rich* atau kaya informasi (Semiawan, 2010). Penulis melakukan wawancara dengan pihak pengelola Kampong Dolanan Nusantara, dengan pertimbangan sample yang dapat menjawab rumusan masalah dan menguasai data yang dibutuhkan dalam penelitian. Tahapan pengolahan data meliputi reduksi data, display data, analisis data dan mengambil kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis di Kampong Dolanan Nusantara. Upaya pelestarian yang diterapkan sudah cukup baik, upaya pelestarian mencakup 2 hal yakni Kampong Dolanan Nusantara menjadi sarana untuk edukasi dan pariwisata. Pelestarian permainan tradisional dari segi pariwisata dilakukan dengan menjadikan permainan tradisional sebagai aktivitas wisata dengan mengemas permainan tradisional menjadi produk wisata dalam bentuk paket wisata, selain itu terdapat sebuah galeri kecil yang menampilkan replika permainan tradisional yang berasal dari daerah - daerah di Indonesia, sehingga dapat dinikmati oleh wisatawan yang berkunjung ke Kampong Dolanan Nusantara. Selain dari segi pariwisata, pelestarian juga dilakukan dari segi edukasi atau pendidikan dengan melakukan kerjasama dengan beberapa Universitas untuk mengkaji permainan tradisional yang dapat di kaji secara akademik dan juga menyediakan diri sebagai tempat penelitian bagi para mahasiswa yang sedang melakukan program kuliah kerja nyata.

Pengembangan pariwisata secara umum melibatkan berbagai pemangku kepentingan seperti Masyarakat maupun pemerintah. Melalui hasil wawancara diketahui bahwa pengelolaan Kampung Dolanan Nusantara belum memiliki sinergitas dengan pemerintah. Bentuk dukungan yang diberikan oleh Pemerintah Kabupaten Magelang khususnya Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga terhadap Kampong Dolanan Nusantara hanya sebatas kegiatan promosi saja dengan dibuatkan brosur wisata, diundang ke seminar promosi wisata dan ajakan untuk mengikuti pameran gelar budaya. Dari segi pendanaan, Kampung Dolanan Nusantara juga masih didanai secara mandiri dan belum ada dukungan pendanaan dari Pemerintah Desa Bumiharjo maupun Kabupaten Magelang.

Masyarakat di sekitar Kampong Dolanan Nusantara memberikan dukungan dengan berkontribusi sesuai dengan kapasitasnya. Masyarakat sekitar berupaya untuk mendukung kegiatan pariwisata di Dusun Sodongan meskipun tidak semua masyarakat ikut serta mendukung secara material. Dengan adanya paket wisata *live in* di Kampong Dolanan Nusantara, Masyarakat bersedia menyediakan rumahnya sebagai tempat *live in* wisatawan, selain itu juga terdapat *homestay* yang disediakan oleh masyarakat sekitar Kampong Dolanan Nusantara. Selain itu Kampong Dolanan Nusantara juga bersinergi dengan *home industry* di masyarakat sekitar seperti home industry pembuatan gula jawa

dan ukir bambu agar dapat bermanfaat bagi perekonomian masyarakat sekitar dan keduanya menjadi sebuah simbiosis mutualisme yang saling menguntungkan.

Kesimpulan

Kampoeng Dolanan Nusantara secara umum dapat dipahami sebagai bentuk langkah keberlanjutan terhadap daya tarik *intangibile* dari aspek budaya. Dengan adanya Kampoeng Dolanan Nusantara, permainan tradisional memiliki wadah untuk diarahkan pada kelestarian. Dari sisi pariwisata, Kampoeng Dolanan Nusantara memiliki minat khusus dan jarang ditemui adanya destinasi dengan daya tarik serupa sehingga dari sisi daya saing maka destinasi ini telah memenuhi aspek keunikan (Hartanty dan Ratnawati, 2013).

Kolaborasi pemangku kepentingan pariwisata dalam pengelolaan Kampoeng Dolanan Nusantara belum dapat dikatakan maksimal. Masyarakat menjadi pihak yang paling berkontribusi di samping pengelola yang berjalan secara mandiri. Masyarakat dilibatkan dalam rangka mendukung ketersediaan fasilitas *homestay*. Dari data yang diperoleh, secara praktis dikatakan bahwa pemerintah belum berkontribusi dalam pengelolaan Kampoeng Dolanan Nusantara. Destinasi wisata minat khusus ini berjalan secara mandiri dan dikelola oleh pemiliknya sendiri. Namun demikian tentu perlu ditekankan untuk mewujudkan kolaborasi antar pemangku kepentingan sehingga keberlanjutan dalam ranah budaya maupun pariwisata terkait permainan tradisional dapat dicapai. Di samping itu diharapkan manfaat yang lebih luas dapat diperoleh Masyarakat baik yang terlibat secara langsung maupun tidak, dampak positif diharapkan pada berbagai aspek seperti ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.

Daftar Pustaka

- Anggita, Gustiana Mega, et al. 2018. *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*. Jurnal of Sport Science and Education, 3(2), pp 55-19.
- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Hartanty, Irfanunnisa' Tsalits dan Alifah Ratnawati. 2013. *Peningkatan Kinerja pemasaran Melalui Optimalisasi Keunggulan Bersaing*. Jurnal EKOBIS, Vol. 14No. 2 Hal. 72-89
- Khalid, Saima. (2008). *Value Of Traditional Games*. Nurture, (5), 19–21. Institute for Educational Development, Karachi
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mamik. 2015. *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher. Tersedia dalam Google Books.
- Miranti, Putri dan Putri, Lili Dasa. 2021. *Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini* dalam Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS Vol 6 No 1 Juni 2021. E-ISSN 2745-3944. Padang: Pendidikan Luar Ssekolah FIP Universitas Negeri Padang
- Nurmahanani, I. (2017). *Penelitian Folklor Permainan Rakyat Sunda di Kampung Cikondang Jawa Barat dan Internalisasi Nilai Didaktisnya di Sekolah Dasar*. Metodik Didaktik, 12(2), 23–36.
- Nugrahastuti, Eka; Endah Pupitaningtyas; Mega Puspitasari dan Moh Salimi. (2016). Nilai-nilai karakter pada permainan tradisional Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan: Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN diakses melalui <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/view/8942>
- Pertiwi, Sofi Wildan dan Istijabatul Aliyah. 2017. *Konservasi Permainan Tradisional Sebagai Daya Tarik Wisata Kampung: Studi Kasus Kampung Dolanan Sidowayah Kabupaten Klaten*. Jurnal Cakra Wisata 2(18), pp 35-47.
- Pratama, Ashar, 2014. *Upaya Pelestarian Budaya Lokal Oleh Pusat Kegiatan Belajar Mengajar (PKBM) Dewi Fortuna Melalui Pelatihan Pengkaderan Berbasis Budaya*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rismayanthi, Cerika. 2013. *Mengembangkan keterampilan gerak dasar sebagai stimulasi motorik bagi anak taman kanak-kanak melalui aktivitas jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Volume 9, Nomor 1 Hal 62-72. Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

- Semiawan, Conny R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Soekanto, Soerjono. 2003. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: RaJawali Pers
- Suryana, Asep. 2007. *Tahap-Tahapan Penelitian Kualitatif Mata Kuliah Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Jurusan Administrasi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.