

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan suatu aktivitas yang dapat dipandang sebagai sebuah sistem yang melibatkan berbagai aspek, seperti ekonomi, ekologi, sosial, budaya, dan lainnya. Pariwisata merupakan industri multisektor yang terdiri dari aktivitas yang memberikan pengalaman perjalanan kepada wisatawan. Menurut UU Nomor 10 tahun 2009 tentang Kepariwisataan, pariwisata merupakan berbagai macam kegiatan wisata dan didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah.

Pembangunan di sektor pariwisata harus diimbangi salah satunya dengan pemenuhan hak-hak anak, karena bermain dan rekreasi adalah hak dasar anak yang harus dipenuhi dan dilindungi oleh undang-undang. Demikian juga, kebutuhan anak untuk berwisata ke tempat yang layak harus diperhatikan. Hak anak merupakan bagian dari hak asasi manusia yang wajib dijamin, dilindungi, dan dipenuhi oleh orang tua, keluarga, masyarakat, pemerintah, dan negara.

Konsep ruang bermain ramah anak dapat terwujud dalam kegiatan wisata yang menjadikan anak sebagai subjek nya adalah wisata yang berkonsep edukasi. Wisata edukasi, atau yang disebut Edu-Wisata adalah satu industri pariwisata di Indonesia yang berfokus memberikan pengalaman wisata mengenai dunia pendidikan. pendidikan tidak hanya diterapkan pada lingkungan formal atau non formal seperti

sekolah atau lembaga pendidikan luar sekolah tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan pariwisata. Wisata dengan konsep edukasi memberikan manfaat yang besar bagi pendidikan dan perkembangan anak-anak, dimana anak-anak dapat belajar sambil rekreasi serta memperoleh pengetahuan baru. Fasilitas edukasi dan rekreasi untuk anak dapat dikatakan baik apabila dapat membuat anak-anak merasa nyaman dan aman. Kenyamanan yang di maksud adalah ketika anak senang saat bermain dan belajar dan merasa betah di lingkungan tersebut, sedangkan keamanan yang di maksud yaitu berkaitan dengan penggunaan material yang mempertimbangkan keselamatan serta ramah lingkungan sehingga tidak membahayakan anak-anak. (Jenal Abidin, 2024)

Menurut Ritchie, Wisata edukasi adalah konsep berwisata yang memiliki fokus pada pembelajaran dan pengalaman dalam kegiatan wisata yang di lakukan.⁸ Pendidikan dan pariwisata merupakan dua hal yang berbeda, tetapi keduanya dapat saling bersinergi dan saling melengkapi. Proses pendidikan yang dilaksanakan dalam aktivitas wisata merupakan metode pembelajaran yang aktif dan kreatif. Dalam konsep pariwisata yang berorientasi pada pendidikan, proses dilakukan dengan memberikan pengalaman wisata yang berkualitas kepada para wisatawan. Hal ini dapat dicapai dengan cara keterlibatan aktif wisatawan secara fisik, mental dan emosional terhadap objek-objek wisata yang diikuti.

Anak usia dini adalah anak yang sedang berada pada rentang usia 4-6 tahun dan tergolong kedalam masa perkembangan. Montessori (Hurlock, 1978) berpendapat bahwa usia 3-6 tahun merupakan periode *sensitive* atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode dimana fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak

terhambat perkembangannya. Pada masa ini mencakup sensitivitas terhadap keteraturan lingkungan, mengeksplorasi lingkungan dengan lidah dan tangan, berjalan, sensitivitas terhadap objek yang kecil dan detail serta terhadap aspek-aspek sosial kehidupan.

Berdasarkan hasil penelitian (Tameon, 2018), menyatakan bahwa bermain penting dan berpengaruh pada masa perkembangan diri anak, selain itu bermain juga merupakan stimulus bagi anak dalam meningkatkan otak untuk melakukan berbagai macam kreasi dan sekaligus kemampuan dalam bersosialisasi. Perkembangan itu adalah perkembangan kognitif dan perkembangan sosial anak, menurut (Tameon, 2018) perkembangan kognitif merupakan proses yang terjadi secara mental di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berpikir.

Pada hasil penelitian (Erfayliana, 2016) menjelaskan bahwa kognitif berkembang pada saat anak bermain yaitu anak mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasinya, mampu memunculkan kreativitas, mampu berfikir divergen, melatih ingatan, mengembangkan perspektif, dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Tidak hanya itu, konsep abstrak yang membutuhkan kemampuan kognitif juga terbentuk melalui bermain. Kemudian dalam penelitian (Fitriyani, 2017) menjelaskan bahwa bermain adalah dasar dari semua fungsi kognitif, yang sangat diperlukan dalam kehidupan seorang anak. Bermain memberikan fungsi kritis dalam perkembangan intelektual anak dan dua proses yang berkaitan yaitu asimilasi dan akomodasi.

MJ Langeveld (Khobir, 2009) mengemukakan bahwa hal tersibuk yang dilakukan anak adalah kegiatan bermain. Setiap anak belajar melalui bermain. Seperti yang telah diketahui bahwa bermain merupakan dunia anak, melalui bermain anak akan mempelajari bermacam hal mengenai kehidupan. Pada masa sekarang orang tua perlu menyisipkan unsur pendidikan dalam permainan yang dimainkan anak, karena anak sangat membutuhkan bermain dan permainan untuk tumbuh kembangnya (Lestariel, 2018).

Menjamurnya teknologi di masyarakat pada masa sekarang membuat permainan konvensional/tradisional mulai kurang menarik bagi anak kecil. Tipe permainan rakyat (permainan anak) bisa meningkatkan kemampuan kecerdasan jamak, seperti kecerdasan linguistik, intelek akal sehat, intelek visual-spasial, intelek kinestetik tubuh, intelek musik, intelek interpersonal (Sonjaya, 2021). Padahal banyak manfaat dari permainan tradisional guna memberikan efek positif dalam perbaikan motorik, salah satunya tingkatkan kekebalan badan siswa yang berupa gerak lokomotor (berlari, berjalan, melompat, melompat), nonlokomotor (mendarat, berbelok, berputar), manipulatif (memukul, menghentikan, menepuk) dengan sangat efisien (Ewan Irawan, 2021). Maka dari itu warisan budaya seperti permainan tradisional sangat penting untuk dilestarikan

Warisan budaya merupakan salah satu jenis wisata yang paling populer di negara Indonesia. Fakta menyatakan bahwa wisata budaya menjadi pilihan utama untuk wisatawan mancanegara yang ingin mengetahui kebudayaan dan kesenian serta

segala sesuatu yang berhubungan dengan adat istiadat dan kehidupan seni budaya (Pendit, 1994:41). Dari adanya wisata budaya tersebut, salah satunya yaitu wisata yang berasal dari warisan budaya. menurut Davidson (1991) warisan budaya yaitu hasil budaya fisik dari tradisi tradisi yang beraneka ragam dan prestasi-prestasi spiritual dalam bentuk nilai dari keadaan masa lalu yang menjadi elemen pokok dalam jati diri suatu kelompok atau bangsa. Berdasarkan artian tersebut, warisan budaya merupakan hasil budaya fisik (tangible) dan nilai budaya (intangibile) dari masa lalu. Warisan budaya fisik (tangible heritage) sering diklasifikasikan menjadi warisan budaya tidak bergerak (immovable heritage) dan warisan budaya bergerak (movable heritage). Warisan budaya yang masih ada sampai hari ini salah satunya adalah permainan tradisional.

Menurut (Kurniati, 2016), Permainan tradisional adalah suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang syarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut Tadkiroatun Musfiroh dan Sri Tatmingsih (2015) permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak menggunakan alat yang sederhana tanpa mesin, yang merupakan permainan dengan nilai dan norma berguna bagi anak-anak untuk memahami dan mencari keseimbangan dalam tatanan kehidupan. Indonesia memiliki 2.600 permainan tradisional, jumlah tersebut merupakan yang terbanyak di seluruh dunia. Namun dari jumlah itu hanya 60% yang masih bertahan (Republika.co.id., 2016).

Berkaitan dengan latar belakang tersebut, *Traditional Games Returns Community* bersama *U-Report* Indonesia membuka jajak pendapat pada tanggal 17 November 2017. Dengan tingkat respon sejumlah 97%, jajak pendapat diisi oleh 4963 responden di seluruh Indonesia. Hasil polling tersebut menunjukkan 68% responden lebih menyukai permainan tradisional. Alasan utama menyukai permainan tradisional ialah melatih kekompakan sekaligus melestarikan budaya. Berkaitan dengan intensitas bermain, sebanyak 42% responden ikut bermain jika ada kegiatan; 33% bermain seminggu sekali; 18% bermain setiap hari; dan 6% bermain sebulan sekali.

Permainan tradisional merupakan sarana untuk mengembangkan aspek perkembangan dasar anak, seperti: fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, serta bahasa. Melalui permainan tradisional, maka anak-anak dapat mengenal nilai-nilai budaya lokal dari setiap jenis permainan (Khasana, 2011). Permainan tradisional memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan potensi anak, mengembangkan kemampuan kerjasama, penyesuaian diri, berinteraksi secara positif, mengatur dan mengontrol diri, mampu mengembangkan sikap empati pada teman, memiliki kemampuan dalam menaati peraturan, serta mampu menghargai orang lain (Wijayanti, 2018).

Tabel 1. Kondisi Dahulu dan Sekarang pada permainan tradisional.

No	Kondisi Dahulu	Kondisi Sekarang
1	Tersedianya lahan untuk bermain.	Banyak lahan yang dipergunakan untuk pembangunan gedung.
2	<i>Smartphone</i> belum berkembang.	Perkembangan <i>smartphone</i> menyebabkan permainan modern lebih diminati.
3	Terputusnya pewarisan budaya yang dilakukan oleh generasi sebelumnya.	Budaya instan yang sudah masuk ke generasi saat ini juga menjadi hilangnya permainan tradisional.

Sumber: Heri Yusuf Muslihin,

Hilangnya beberapa permainan tradisional disebabkan oleh beberapa faktor, baik faktor manusia maupun faktor lingkungan. William Tedi (2015: 8) mengatakan bahwa penyebab hilangnya permainan tradisional adalah karena: (1) sarana dan tempat bermain tidak ada; (2) adanya penyempitan waktu; (3) terdesak oleh permainan modern dari luar negeri yang bisa dilakukan kapan saja; dan (4) terputusnya pewarisan budaya karena tidak sempat mencatat, mendata dan mengsosialisasikan sebagai produk budaya masyarakat kepada generasi dibawahnya. Dari data yang didapatkan, kasus menghilangnya permainan tradisional di kabupaten Tasikmalaya terjadi pada tahun

1970-1980, tahun 1980-1990, tahun 1990- 2000 dan tahun 2010-2020. Tahun 1970-1980, permainan yang menghilang dari tahun sebelumnya adalah gobag, jungkung, sapintrong, ucing sumput dan bekles. Salah satu penyebab hilangnya permainan tersebut dari tahun sebelumnya adalah keterbatasan lahan yang ada dilingkungan setempat karena adanya pembangunan yang dilakukan. (Lindawati, 2019) mengatakan bahwa kondisi tersebut yang mendorong masyarakat untuk memainkan permainan tradisional jika adanya lahan yang cukup. Pada tahun 1980-1990, permainan yang menghilang adalah patil lele dan congklak. Penyebab hilangnya permainan tersebut keterbatasan lahan untuk bermain dan keterbatasan waktu yang dimiliki karena ada aktivitas lain yang harus dilakukan.

Banyaknya manfaat positif yang bisa diambil dari permainan tradisional yang dimiliki bangsa Indonesia, maka perlu adanya rasa kepedulian terhadap semua pihak untuk kembali melestarikan dan mengajarkan permainan tradisional. Salah satu bentuk kepedulian masyarakat terhadap permainan tradisional maka terbentuklah Kampung Lali Gadget. KLG (Kampung Lali Gadget) terletak di Desa Pagerngumbu Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, kampung ini sudah terbentuk sejak 2018 yang di inisiasi oleh pemuda yang bernama Irfandi. Kampung Lali Gadget berdiri berawal dari kegiatan sederhana seperti literasi, mewarnai, dan bermain permainan tradisional. Pada waktu itu Irfandi dan pemuda desa setempat mengundang anak-anak dari sekolah untuk datang ke Kampung Lali Gadget untuk bermain bersama. Pertumbuhan jumlah semakin bertambah dari yang awalnya hanya ada 60 anak, kemudian pada kegiatan kedua anak yang datang sebanyak 100 anak, dan kegiatan

yang ketiga jumlah anak yang hadir mencapai 475 anak.

Seiring berjalannya waktu, kampung ini semakin eksis dan kegiatan yang digelar semakin banyak. Hingga pada akhirnya pada bulan Mei 2020, Irfandi inisiator KLG bersama rekan-rekannya menjadikan Kampung Lali Gadget sebagai yayasan secara resmi. Kegiatan di Kampung Lali Gadget pun semakin banyak digelar. Saat ini bukan hanya anak-anak dari Sidoarjo saja yang mengunjungi Kampung Lali Gadget. Selain itu Kampung Lali Gadget juga bekerja sama dengan beberapa instansi terkait untuk mendukung yayasan mereka, salah satunya adalah Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata (DISPORA) Sidoarjo.

Kampung ini mengusung tema pengembangan desa wisata berbasis permainan tradisional khususnya untuk anak-anak. Selain permainan tradisional, banyak kegiatan edukatif yang dilakukan untuk merangsang minat masyarakat luar menghadiri salah satu acara KLG. Hal ini dikarenakan banyak anak-anak di Desa Pagerngumbuk yang lebih memilih menghabiskan waktu luangnya dengan gawai atau *smartphone* di desa tersebut. Bahkan mereka cenderung fokus bermain dibandingkan dengan membantu orang lain untuk membersihkan lingkungan, mereka merasa nyaman bermain *game online* dan menonton media sosial. Tujuan dibentuk Kampung Lali Gadget adalah selain melestarikan permainan tradisional yang makin lama makin punah, langkah itu diambil karena diawali dengan keresahan Irfandi yang terus menerus dirasakan. Era digital yang membawa banyak dampak positif kehidupan, tapi di sisi lain, yang menjadi korban adalah anak-anak juga (Rinsan Tobing, 2022)

Yayasan KLG, di wilayah Pagerngumbuk, Wonoayu ini dipenuhi oleh beragam

alat permainan tradisional yang lekat sekali dengan anak-anak. Peserta yang datang akan diajak bermain secara tematik dan berbeda-beda setiap akhir pekan. Selain itu anak-anak juga bisa mencoba permainan tradisional yang disediakan di pendopo KLG antara lain seperti egrang, klompen tali, klompen panjang, gasing, yoyo, dan sebagainya. Keberadaan KLG ini sangat penting bagi anak-anak karena di usia mereka saat ini adalah usia-usia *golden age* yang digunakan untuk mendidik anak-anak sebaik mungkin, dengan adanya KLG ini dia berharap pertumbuhan dan perkembangan anak-anak menjadi generasi penerus yang tidak lupa budaya, sadar akan sopan santun dan tentunya berbudi pekerti.

Penelitian ini membuat penulis ingin mengetahui dan mengenali secara mendalam bagaimana Kampung Lali Gadget menjalankan wisata ramah anak tersebut. Penulis juga ingin mengetahui apa saja yang sudah diimplementasikan sesuai dengan kriteria wisata ramah anak, sehingga Kampung Lali Gadget bisa semakin optimal dalam menjalankan perannya sebagai wisata ramah anak.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana analisis wisata ramah anak di Kampung Lali Gadget?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini dibuat adalah untuk meningkatkan rasa peduli terhadap pentingnya permainan tradisional

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui sejauh mana implementasi atraksi wisata ramah anak di Kampung Lali Gadget

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu dimanfaatkan oleh kalangan akademisi maupun non-akademisi untuk digunakan sebagai literatur ilmu sosial khususnya dalam ilmu wisata edukasi, serta memahami berbagai dimensi yang berkaitan dengan komunitas Kampung Lali Gadget melalui permainan tradisional.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Pemerintah

1. Melalui penelitian ini diharapkan pemerintah memberikan dukungan dan pemberdayaan terhadap Kampung Lali Gadget.
2. Mendukung dengan cara mem branding agar lebih dikenal di masyarakat luas.

2. Bagi Masyarakat

- 1 Mendorong rasa ingin membangun wisata ramah anak untuk menciptakan generasi yang lebih baik lagi.
- 2 Mengkenalkan kembali permainan tradisional masyarakat khususnya anak-anak

3. Bagi Komunitas

1. Sebagai saran dan masukan untuk lebih meningkatkan kualitas dalam mengenalkan permainan tradisional.
2. Memberikan wawasan tentang wisata edukasi yang menjadi salah satu kesuksesan dalam mempertahankan permainan tradisional.

4. Bagi Universitas

1. Untuk mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan.
- . Mengembangkan pengetahuan dalam bidang kepariwisataan.