

- Prasetyo H, Nararais D, Pariwisata S, et al. *URGENSI DESTINASI WISATA EDUKASI DALAM Mendukung Pariwisata Berkelanjutan Di Indonesia*.
- Purwaningsih, E. (2006). Permainan tradisional anak: salah satu khasanah budaya yang perlu dilestarikan. *Jantra: Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 1 (1), 40-46.
- Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). Menggali manfaat permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar: konteks anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 7(1), 8-23.
- Reiny Dwinanda. (2022, August 25). Cegah Anak Kecanduan Gawai, Kemenkes: Kenalkan Permainan Tradisional.
- Retia Kartika Dewi. (2023, October 2). Pengertian, Makna, dan Alasan Manusia Disebut Sebagai Makhluk Sosial.
- Rompas, E. F. (2017). Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Penelantaran Anak Menurut Uu No. 23 Tahun 2002 Jo Uu Ri No. 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak. *Lex Administratum*, 5(2).
- Sari, D. K., Dwipurra, P. H., Nisa'Rizky, S., & Masrifah, L. D. (2022). Traditional Games, Use Gadget Pendampingan Permainan Tradisional dalam mengurangi penggunaan Gadget pada Anak Pra Sekolah di PAUD Cahaya Hati Kota Kediri. *Journal of Community Engagement in Health*, 5(1), 51-63.
- Suyanto, I. J. (2014). Pelestarian Dolanan Anak Tradisional Sebagai Atraksi Wisata Budaya Minat Khusus di Kota Surakarta. *Jurnal Pariwisata Indonesia*, 9(2), 14-36.
- View of Pelestarian Dolanan Anak Tradisional Sebagai Atraksi Wisata Budaya Minat Khusus di Kota Surakarta. (2024).
- Wahyunanda Kusuma Pertiwi. (2023, October 20). Ada 354 Juta Ponsel Aktif di Indonesia, Terbanyak Nomor Empat Dunia.
- Widyaristanty, S., & Windari, R. (2022). Implementasi Child Friendly Tourism Di Pulau Madura (Studi Lapangan Tempat Wisata Di Empat Kabupaten Di Pulau Madura). *INICIO LEGIS*, 3(1), 52-62.
- Yusuf Assidiq. (2016, September 2). Hanya 60 Persen Permainan Tradisional Masih Bertahan.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Teks Wawancara Informan 1

#### PANDUAN WAWANCARA

Assalamualaikum wr.wb

Saya Christian Ananda Bestari, mahasiswa Program Studi Pariwisata Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang sedang melakukan penelitian terkait dengan “ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI ATRAKSI WISATA RAMAH ANAK DI KAMPUNG LALI GADGET ( KLG ) KABUPATEN SIDOARJO ”. Penelitian ini dilakukan guna untuk memenuhi tugas skripsi sebagai persyaratan dalam kelulusan.

#### A. Profil Responden

Nama : Irfandi  
Usia :  
Pendidikan :  
Jabatan Komunitas : Founder Kampung Lali Gadget

#### B. Daftar Pertanyaan

1. Bagaimana latar belakang berdirinya Kampung Lali Gadget?

*“itu awal berdiri nya KLG iya, karena keresaan kita melihat banyak anak-anak yang kecanduan Gadget keresaan kita melihat anak-anak yang canduan game online jadi kami melihat perlu untuk mengimbangi hal itu dengan kegiatan bermain bersama secara nyata, yaitu permainan tradisional”*

2. Apa yang menjadi motivasi untuk mendirikan Kampung Lali Gadget?

*“ingin melestarikan kebudayaan karena permainan tradisional sudah tidak dimainkan lagi”*

3. Apa saja yang perlu di perhatikan pada saat merencanakan wisata ramah anak?

*“Ada beberapa aspek kunci. yang pertama, **keamanan**. semua fasilitas harus aman untuk anak-anak, termasuk area bermain dan transportasi. kedua, **aksesibilitas**, destinasi harus mudah diakses oleh keluarga dengan anak, seperti memiliki jalur yang ramah stroller.”*

4. Apakah sudah termasuk kriteria wisata ramah anak?

*“Kampung Lali Gadget benar-benar memenuhi kriteria wisata ramah anak. kami memiliki berbagai fasilitas yang dirancang khusus untuk anak-anak, seperti area bermain yang aman dan luas, serta kegiatan edukatif yang interaktif, anak-anak dapat belajar tentang seni dan permainan tradisional yang menyenangkan, sambil tetap berada dalam lingkungan yang aman. Kami juga memastikan adanya pengawasan dari staf yang terlatih, sehingga orang tua dapat merasa tenang saat anak-anak mereka bermain, semua aspek ini, kami berkomitmen untuk menjadikan Kampung Lali Gadget sebagai destinasi yang ideal bagi keluarga.”*

5. Apa saja kriteria nya?

*“Kampung Lali Gadget memenuhi beberapa kriteria yang menjadikannya wisata ramah anak, tempat ini menyediakan berbagai aktivitas yang interaktif dan edukatif, seperti kreativitas dan kerajinan tangan, yang*

*memungkinkan anak-anak belajar sambil bermain, kami juga memiliki area bermain yang aman dan luas, di mana anak-anak bisa beraktivitas dengan bebas tanpa risiko. Fasilitas yang ramah keluarga, seperti toilet bersih, tempat istirahat, dan aksesibilitas yang baik, juga menjadi prioritas kami. Yang tak kalah penting, kami menjamin keamanan anak-anak dengan adanya pengawasan dari staf yang terlatih di seluruh area. Kriteria ini menjadikan Kampung Lali Gadget sebagai pilihan tepat bagi keluarga yang ingin menikmati waktu berkualitas dalam suasana yang mendukung perkembangan anak.”*

6. Apakah dari kriteria itu sudah berjalan semua?

*“masih ada beberapa kriteria yang perlu diperbaiki agar bisa sepenuhnya dianggap sebagai wisata ramah anak, kami perlu meningkatkan fasilitas keselamatan, seperti pemasangan pagar di area bermain untuk mencegah anak-anak keluar dari zona aman, meskipun ada beberapa kegiatan edukatif, variasi program untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus masih sangat terbatas, hal ini juga perlu mendapat perhatian lebih mengenai aksesibilitas bagi anak-anak yang menggunakan kursi roda atau memiliki keterbatasan fisik, selain itu peningkatan pelatihan bagi staf dalam menangani situasi darurat juga sangat penting. dengan mengatasi kekurangan ini, kami berharap Kampung Lali Gadget bisa lebih memenuhi standar sebagai destinasi wisata ramah anak di Sidoarjo”*

7. Apa yang menghambat unuk mengimplementasi wisata ramah anak di KLG?

*“hambatan yang kami hadapi dalam mengimplementasikan wisata ramah anak di Kampung Lali Gadget. Keterbatasan anggaran untuk pengembangan fasilitas dan program edukatif yang lebih bervariasi menjadi tantangan besar, kami ingin menyediakan lebih banyak kegiatan yang sesuai dengan berbagai usia dan kebutuhan, tetapi dana yang tersedia saat ini masih terbatas, hal lain yang menghambat kurangnya pelatihan untuk staf dalam hal pelayanan anak dan penanganan situasi darurat juga menjadi hambatan, kami menyadari bahwa staf yang terlatih dengan baik sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang aman dan menyenangkan. Yang kami juga menghadapi tantangan dalam hal promosi dan sosialisasi kepada masyarakat tentang apa yang ditawarkan Kampung Lali Gadget.”*

## Lampiran 2 Teks Wawancara Informan 2

**PANDUAN WAWANCARA**

Assalamualaikum wr.wb

Saya Christian Ananda Bestari, mahasiswa Program Studi Pariwisata Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang sedang melakukan penelitian terkait dengan “ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI ATRAKSI WISATA RAMAH ANAK DI KAMPUNG LALI GADGET ( KLG ) KABUPATEN SIDOARJO”. Penelitian ini dilakukan guna untuk memenuhi tugas skripsi sebagai persyaratan dalam kelulusan.

**A. Profil Responden**

Nama : Bu Ambar

Usia :

Asal Tinggal :

**B. Daftar Pertanyaan**

1. Apakah anda mengetahui tentang Kampung Lali Gadget?

*“Saya mengetahui tentang Kampung Lali Gadget”*

2. Dari mana anda mengetahui Kampung Lali Gadget ini?

*“Saya pertama kali mengetahui tentang Kampung Lali Gadget dari media sosial teman saya membagikan postingan yang menjelaskan tentang komunitas ini dan berbagai kegiatan yang diadakan di sana yang menarik untuk anak saya. Kampung Lali Gadget menjadi tempat yang menarik untuk belajar tentang permainan tradisional, dan saya langsung tertarik untuk mengajak anak saya mencari tahu lebih lanjut melihat foto-foto dan*

*testimoni orang-orang yang telah berkunjung membuat saya semakin ingin pergi ke Kampung Lali Gadget bersama anak saya"*

3. Apa yang membuat anda tertarik untuk mengunjungi Kampung Lali Gadget ini?

*"Saya tertarik mengunjungi Kampung Lali Gadget karena mendengar banyak hal positif tentang komunitas ini dan tentunya baik untuk anak saya yang kecanduan gadget. Kampung Lali Gadget dikenal sebagai tempat di mana permainan tradisional digunakan secara kreatif dalam bermain anak sehari-hari."*

4. Setelah mencoba permainan tradisional yang ada disini manfaat dan nilai positif apa yang di dapat?

*"Setelah berkunjung ke Kampung Lali Gadget, anak saya mendapatkan banyak nilai positif yang sangat berharga, salah satu yang paling mencolok adalah peningkatan rasa ingin tahunya terhadap permainan tradisional yang ternyata seru bagi dia sehingga begitu sampai dirumah dia lupa sama gadget"*

5. Menurut anda, apakah KLG ini bisa menjadi wisata ramah anak?

*"Menurut saya Kampung Lali Gadget sudah termasuk wisata ramah anak. Selama kunjungan kami, saya melihat banyak aktivitas yang dirancang khusus untuk anak-anak, seperti kegiatan fisik yang cocok untuk anak dan permainan edukatif, selain itu Kampung Lali Gadget menyediakan lingkungan yang aman dan menyenangkan, di mana anak-anak dapat*

*belajar sambil bermain, ini penting karena anak-anak bisa merasa nyaman dan terlibat dalam kegiatan yang bermanfaat bagi mereka."*

6. Menurut anda, apakah Kampung Lali Gadget ini bisa mengenalkan kembali permainan tradisional kepada wisatawan?

*"Saya yakin Kampung Lali Gadget bisa mengenalkan kembali permainan tradisional ke masyarakat dengan sangat efektif, selama kunjungan saya, saya melihat bagaimana komunitas ini memadukan kegiatan edukatif, permainan tradisional dengan nilai-nilai budaya lokal, mereka tidak hanya mengedukasi anak-anak tentang budaya, tetapi juga mengajak mereka untuk mengenal permainan tradisional yang kaya akan nilai sejarah, hal ini menunjukkan bahwa Kampung Lali Gadget tidak hanya berfokus pada bermain anak, tetapi juga pada pelestarian warisan budaya."*

7. Bagaimana tanggapan anda mengenai anak muda yang peduli terhadap permainan tradisional seperti pemuda yang ada di Kampung Lali Gadget ini?

*"Saya sangat mengapresiasi upaya anak-anak muda di Kampung Lali Gadget yang berkomitmen untuk melestarikan permainan tradisional, dalam era di mana teknologi mendominasi kehidupan sehari-hari, sangat penting bagi generasi muda untuk tetap terhubung dengan budaya mereka, salut melihat pemuda di Kampung Lali Gadget mengorganisir berbagai kegiatan yang melibatkan permainan tradisional menunjukkan bahwa mereka memahami nilai-nilai budaya yang ada, tidak hanya*



*tentang bersenang-senang, tetapi juga tentang menjaga identitas dan warisan budaya mereka."*

8. Adakah saran dan kritik anda terhadap program – program kegiatan dari Kampung Lali Gadget ini?

*"saya sangat menghargai program-program yang ada di Kampung Lali Gadget, tetapi ada beberapa kritik yang ingin saya sampaikan, salah satunya adalah perlunya variasi dalam jenis kegiatan yang ditawarkan. Sementara kegiatan permainan dan inovasi edukasi sudah sangat baik, saya merasa Kampung Lali Gadget juga perlu memasukkan lebih banyak program yang berfokus pada budaya lokal dan fisik anak anak, dengan menggabungkan kedua aspek ini, Kampung Lali Gadget dapat menciptakan pengalaman yang lebih kaya bagi pengunjung dari berbagai usia."*

Lampiran 3. Dokumentasi

