

**ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI ATRAKSI WISATA
RAMAH ANAK DI KAMPUNG LALI GADGET (KLG) KABUPATEN
SIDOARJO**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Christian Ananda Bestari

NPM. 20045010070

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PROGRAM STUDI PARIWISATA

SURABAYA

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**Analisis Permainan Tradisional Sebagai Atraksi Wisata Ramah Anak Di Kampung Lali
Gadget (KLG) Kabupaten Sidoarjo**

Disusun Oleh:

Christian Ananda Bestari
NPM. 20045010070

Pembimbing,



Sheidy Yudhiasta, S. Pd., M.Par
NIP. 198904202022032003

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur**



Dr. Catur Suratnoaji, M.Si.
NI-PPK. 196804182021211006

LEMBAR PENGESAHAN

Analisis Permainan Tradisional Sebagai Atraksi Wisata Ramah Anak Di Kampung Lali Gadget (KLG) Kabupaten Sidoarjo

Disusun Oleh :

Christian Ananda Bestari
NPM. 20045010070

**Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Program Studi
Pariwisata Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Pada Tanggal 10 Desember 2024**


Pembimbing,



Sheidy Yudhiasta, S.Pd., M.Par
NIP. 198904202022032003

Tim Penguji,

1. Ketua



Joko Mijiarto, S.Hut., M.Si
NIP. 199105122024061004

2. Sekretaris



Leily Suci Rahmatin, S.Par., M.Par
NIP. 199405072022032009

3. Anggota



Sheidy Yudhiasta, S.Pd., M.Par
NIP. 198904202022032003

Mengetahui Dekan,



Dr. Catur Suratnoaji, M.Si.
NI PPPK. 196804182021211006

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Christian Ananda Bestari
NPM : 20045010070
Fakultas/Program Studi : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik/Pariwisata
Judul Skripsi : Analisis Permainan Tradisional Sebagai Atraksi
Wisata Ramah Anak Di Kampung Lali Gadget
(KLG) Kabupaten Sidoarjo.

Dengan ini menyatakan :

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik baik di UPN "Veteran" Jawa Timur maupun institusi pendidikan lainnya;
2. Hasil karya ini adalah gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing akademik;
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil karya revisi akhir setelah diujikan dan diketahui pembimbing;
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah yang menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima konsekuensi apapun, sesuai dengan ketentuan yang berlaku di UPN "Veteran" Jawa Timur.

Surabaya, 17, Januari 2024



Christian Ananda Bestari
NPM. 20045010070

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus, Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat, kasih, dan anugerah-Nya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Kasih dan karunia yang tidak dapat digantikan oleh setiap makhluk-Nya ketika setiap langkah dan usaha di genapi sesuai kehendak-Nya dalam menuntut ilmu sehingga membuahkan hasil yang diharapkan, doa dan harapan agar setiap yang diselesaikan dalam menempuh studi akan memberikan berkat dan manfaat bagi siapapun. Tulisan ini bukan sebuah kesempurnaan namun dapat sekiranya tulisan yang dihasilkan menandakan setiap proses yang dilalui dalam penyusunannya. Skripsi ini disusun oleh penulis sebagai salah satu persyaratan untuk memenuhi syarat kelulusan Sarjana Program Studi Pariwisata Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak yang telah banyak membantu, terutama kepada Dosen pembimbing yaitu Ibu Sheidy Yudiasta, S.Pd, M.Par. Penulis telah banyak menerima bimbingan dan dukungan dalam penyusunan laporan dan pelaksanaan penelitian ini yang berjudul “Analisis Permainan Tradisional Sebagai Atraksi Wisata Ramah Anak di Kampung Lali Gadget (KLG) Kabupaten Sidoarjo”. Penulis juga menerima bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Catur Suratnoaji, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Dr. Yudiana Indriastuti, S.Sos., M.Si., selaku Koordinator Prodi S1 Pariwisata
3. Dosen pengajar di Program Studi Pariwisata Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang selalu memberikan pengalaman baru dan tambahan wawasan keilmuan di setiap aspek kegiatan pariwisata yang multidisiplin.
4. Orang tua yang begitu luar biasa mendukung penulis baik secara moril maupun materil, terimakasih karena di setiap waktu selalu terselip nama penulis dalam

doa Ayah dan Ibu untuk keteguhan hati dan keikhlasan dalam sabar, serta keluarga tercinta.

5. Teman satu angkatan di Program Studi Pariwisata yang selalu memberikan semangat selama proses penulisan, serta semua sahabat yang menemani dan berjuang bersama selama penulis melakukan perkuliahan.
6. Pihak-pihak lain yang membantu penulis dalam mengumpulkan data informasi mengenai keperluan penelitian yang tidak dapat dituliskan satu persatu.

Penulis sangat menyadari bahwa tulisan ini sangat jauh dari sempurna dan banyak kekurangan. Untuk itu penulis sangat menghargai segala pendapat, saran, dan kritik yang bersifat membangun untuk memperbaiki proposal skripsi ini. Kesempurnaan bukanlah milik makhluk, tambahan ilmu akan selalu dapat menjadi koreksi bahwa apa yang penulis ketahui hanya sebagian kecil dari kekayaan ilmu yang ada. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan memberikan berkah bagi semua pihak walaupun hanya berupa tulisan sederhana. Karena tidak ada yang lebih berkah ketika ilmu yang didapat bisa diturunkan dan dipelajari oleh semua pihak demi menghasilkan suatu hal yang lebih besar dan memberikan manfaat luas dalam kehidupan.

Surabaya, 10 Desember 2024

Penulis

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran permainan tradisional sebagai atraksi wisata ramah anak di Kampung Lali Gadget (KLG) Kabupaten Sidoarjo. Dalam konteks meningkatnya penggunaan teknologi di kalangan anak-anak, permainan tradisional mulai kehilangan daya tariknya. Data menunjukkan bahwa 42,1% anak-anak prasekolah terpapar perangkat elektronik, yang mengurangi minat mereka terhadap permainan lokal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi potensi permainan rakyat dalam menciptakan ruang bermain yang aman dan menarik bagi anak-anak, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya warisan budaya. Hasil analisis menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat mengembangkan berbagai kecerdasan anak, seperti kecerdasan kinestetik dan interpersonal. Dengan demikian, penelitian ini merekomendasikan ke pengelola untuk pengembangan program wisata edukasi yang mengintegrasikan permainan tradisional sebagai bagian dari pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat meningkatkan minat anak-anak terhadap budaya lokal dan memperkuat identitas budaya di tengah arus modernisasi.

Kata Kunci : Permainan tradisional, Wisata Ramah anak, Budaya Lokal, KLG Sidoarjo

ABSTRACT

This study aims to analyze the role of traditional games as child-friendly tourist attractions in Kampung Lali Gadget (KLG) Sidoarjo Regency. In the context of increasing technology use among children, traditional games are losing their appeal. Data shows that 42.1% of preschool children are exposed to electronic devices, which reduces their interest in local games. This study used a qualitative approach to explore the potential of folk games in creating safe and engaging play spaces for children, as well as raising awareness of the importance of cultural heritage. The results of the analysis show that traditional games not only serve as entertainment, but can also develop various children's intelligences, such as kinesthetic and interpersonal intelligence. Thus, this study recommends the development of an educational tourism program that integrates traditional games as part of a fun learning experience for children. Through this approach, it is expected to increase children's interest in local culture and strengthen cultural identity in the midst of modernization.

Keywords : *Traditional Games, Child Friendly Tourism, Local Culture, KLG Sidoarjo*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.3.1 Tujuan Umum.....	8
1.3.2 Tujuan Khusus.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Akademis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kajian Pustaka.....	10
2.2 Landasan Konsep.....	14
2.3 Konsep Penelitian.....	15
2.3.1 Wisata Ramah Anak.....	15
2.3.2 Permainan Tradisional.....	19
2.4 Kerangka Berpikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Pendekatan Penelitian.....	26
3.2 Lokasi Penelitian.....	27
3.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	27
3.4 Jenis Data.....	28
3.5 Sumber Data.....	28
3.5.1 Data Primer.....	29

3.5.2	Data Sekunder.....	31
3.6	Instrument Penelitian	32
3.7	Metode dan Teknik Pengumpulan Data	32
3.7.1	Wawancara.....	33
3.7.2	Dokumentasi	33
3.8	Teknik Analisis Data.....	34
3.8.1	Reduksi Data.....	34
3.8.2	Penyajian Data	35
3.8.3	Penarikan Kesimpulan	35
3.9	Penyajian Hasil Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		37
4.1	Gambaran Umum Kampung Lali Gadget.....	37
4.1.1	Profil Kampung Lali Gadget.....	38
4.1.2	Peran Kampung Lali Gadget.....	39
4.2	Hasil Penelitian.....	40
4.2.1	Permainan Tradisional	40
4.2.2	Wisata Ramah Anak Kampung Lali Gadget.....	48
4.2.3	Kepatuhan Wisata Ramah Anak	51
4.2.5	Kepedulian Kebutuhan Anak.....	58
4.3	Pembahasan.....	60
4.3.1	Daya Tarik Wisata	60
4.3.3	Kriteria Wisata Ramah Anak	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		69
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA.....		73
LAMPIRAN.....		76