

## DAFTAR PUSTAKA

- Agni, B.S. (2015). *Permainan Tradisional Menjaga Warisan di Penghujung Senja*. (Thesis S2, Institut Seni Indonesia Surakarta)
- Alijoyo, D.A., Wijaya, B., Jacob, I. (2021). *Structured or Semi-structured Interviews Wawancara Terstruktur atau Semi-terstruktur*. <https://lspmks.co.id/wp-content/uploads/2021/08/Structured-or-Semi-structured-Interview-1.pdf>
- Ausrianti, R., Andayani. R.P., Putri. P.D., Oswi. D.D., Salsabilla, D., (2024). Program ‘TAMAN’ (Lestari Permainan Tradisional) dalam Upaya Mengurangi Gadget pada Anak. *Jurnal Peduli Masyarakat*. 6(1). 189-196. <https://www.jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPM/article/view/2577>
- Chaerani, D. R. (2023). *Pembuatan Paket Wisata Edukasi Batik Dusun Sembungan, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Proyek Akhir*. D4 Bisnis Perjalanan Wisata, Sekolah Vokasi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta
- Damastika, A.A. (2013). *Sistem Informasi Penjualan Paket Wisata Berbasis E-Tourism Kabupaten Pacitan*. STMIK Sinar Nusantara Surakarta
- Daniswari, D. (2022). Permainan Engklek: Sejarah, Cara Bermain, Manfaat, dan Alat yang Digunakan. Diakses pada tanggal 30 November 2024 dari <https://regional.kompas.com/read/2022/02/21/135943678/permainan-engklek-sejarah-cara-bermain-manfaat-dan-alat-yang-digunakan?page=all>
- Dewi, A.D. (2022). *Pengembangan Produk Wisata Trekking untuk Meningkatkan Perekonomian Masyarakat di Kawasan Objek Wisata Lubuk Minturin*. (Skripsi S1, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat)
- Elizabet, H., Nirawati, L., Pembangunan, U., Veteran, N. ", & Timur, J. (2023). Pembentukan ‘Kampung Edukasi Jaan’ Sebagai Media Pelestarian Permainan Tradisional Establishment Of " Kampung Edukasi Jaan " As A Media For Conservation Of Traditional Games. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*. 2(3), 42–57. <https://doi.org/10.56910/sewagati.v2i3.792>
- Fadli, M.R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*. 21(1), 33-54. [https://journal.uny.ac.id/index.php/humanika/article/download/38075/pdf\\_1](https://journal.uny.ac.id/index.php/humanika/article/download/38075/pdf_1)
- Fahrian, A., & Sari, D.M. (2023). Pengembangan Model Permainan Gobak Sodor Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mahasiswa Bina Guna*. <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JMBG/article/download/885/625>
- Firdiansyah, M.S. (2015). Manajemen Pengelolaan Wahana Rekreasi Olahraga di Wisata Water Blaster Semarang Tahun 2013. *Journal of Physical Education*,

*Sport, Health and Recreations.* 4(2).  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/peshr/article/download/4632/4273/>

Haristana, R.S. (2021). *Desa Sidowayah, Klaten: Ragam Cerita Legenda dan Potensi di Dalamnya*. Diakses pada tanggal 5 Oktober 2024 dari <https://etnis.id/desa-sidowayah-klaten-ragam-cerita-legenda-dan-potensi-di-dalamnya/>

Hariyanto, D., Abror, M., Yani, M., & Dharma, F. A. (2021). Pembudayaan Permainan Tradisional sebagai Wahana Belajar Luar Ruang bagi Anak. *Berdikari: Jurnal Inovasi Dan Penerapan Ipteks*, 9(1), 56–68. <https://doi.org/10.18196/berdikari.v9i1.9265>

Hayatri, M.A.S., & Prasetyo, H. (2021). Penelusuran Informasi Wisata Edukasi Menggunakan Media Sosial Instagram Melalui Hastag #WisataEdukasiJogja. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*. 15(3). 153-161. <https://ejournal.stipram.ac.id/index.php/kepariwisataan/article/download/95/117>

Hugo, V. (2023). *Analisis Pengembangan Komponen 4A (Attraction, Amenities, Ancillary, dan Accessibility) Daya Tarik Wisata Green Bowl Beach Bali*. [https://repository.pradita.ac.id/198/1/Anggita%20Grace%20Damanik%20\(PW\).pdf](https://repository.pradita.ac.id/198/1/Anggita%20Grace%20Damanik%20(PW).pdf)

Ilmiawan., & Arif. (2018). Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima). *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, (2)3. [https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/download/498/482#:~:text=Menurut%20Putra%20\(2011%3A72\),memproduksi%20bahan%20baru%20atau%20peralatan](https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/download/498/482#:~:text=Menurut%20Putra%20(2011%3A72),memproduksi%20bahan%20baru%20atau%20peralatan)

Istiqomah, P.N. (2022). *Klaten Tempoe Doloe: Perancangan Paket Wisata Edukasi Berbasis Sejarah Pabrik Gula di Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Proyek Akhir*. D4 Bisnis Perjalanan Wisata, Sekolah Vokasi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

*Kabar Harian*. (2021). Mengenal Permainan Kelereng: Cara Bermain dan Model Permainannya. Diakses pada tanggal 30 November 2024 dari <https://kumparan.com/kabar-harian/mengenal-permainan-kelereng-cara-bermain-dan-model-permainannya-1wSJv54W22J/1>

*Kabar Harian*. (2021). Permainan Tarik Tambang: Cara Memainkan dan Aturan Permainannya. Diakses pada tanggal 30 November 2024 dari <https://kumparan.com/kabar-harian/permainan-tarik-tambang-cara-memainkan-dan-aturan-permainannya-1wTVZL8WAzg/full>

Kartiningrum, E.D. (2015). *Panduan Penyusunan Studi Literatur*. <https://stikesmajapahit.ac.id/lppm/wp-content/uploads/2019/04/panduan-penyusunan-studi-literatur.pdf>

- Laia, S., Dakhi, Y., Dakhi, P. (2021). Pengaruh Segmentasi Pasar Terhadap Volume Penjualan di UD.LIS dalam Kabupaten Nias Selatan. *PARETO : Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis*, 6(02).  
<https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/pareto/article/download/306/249/>
- Latif, B.S., & Amelia, M. (2022). Dampak Pengembangan Daya Tarik Wisata Edukasi Dalam Peningkatan Pengunjung Perkampungan Budaya Betawi Suku Babakan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 461-471.  
<https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/download/2929/2278/>
- Nathania, L. (2024). Mengedukasi Anak-anak Desa Wisata Kalikesekek Sebagai Pelestarian Permainan Tradisional di Tengah Zaman Modern Lidwina Nathania. *Easta Journal of Innovative Community Services*, 2(02), 63–73.  
<https://doi.org/10.58812/ejincs.v2i02>
- Ningsih, E.P., Putro, K.Z., Wahyuny, R., (2023). Kampung Dolanan Sidowayah Wadah Pelestarian “Permainan Tradisional” dalam Menghadapi Globalisasi Budaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 17(2), 263-271.  
<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/41527/13526>
- Oktanita, L.D. (2024). Permainan Petak Umpet, Nostalgia dan Keceriaan Masa Kecil. Diakses pada tanggal 4 Desember 2024 dari <https://www.rri.co.id/lain-lain/1028589/permainan-petak-umpet-nostalgia-dan-keceriaan-masa-kecil>
- Pambudi, Aji. (2021). *Photostory Book “Selayar Coast: Ancestry Gift of Thought” sebagai Kearifan Lokal Masyarakat Pesisir Pulau Selayar, Sulawesi Selatan. Proyek Akhir*. D4 Bisnis Perjalanan Wisata, Sekolah Vokasi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Prasetyo, H., & Nararais, D. (2023). Urgensi Destinasi Wisata Edukasi Dalam Mendukung Pariwisata Berkelanjutan di Indonesia. *Kepariwisata : Jurnal Ilmiah*, 17(2), 135-143.  
<https://ejournal.stipram.ac.id/index.php/kepariwisataan/article/viewFile/209/181>
- Putri dkk. (2019). Analisis Segmentasi Pasar Dalam Penggunaan Produk Viefresh di Wilayah Sekitar Kampus Universitas Muhammadiyah Surabaya. *Jurnal Balance*, 17(02). <https://journal.um-surabaya.ac.id/balance/article/view/3133>
- Ramdani, D.N. (2024). Mengenal Permainan Egrang dan Aturan Mainnya. Diakses pada tanggal 30 November 2024 dari <https://www.detik.com/jabar/budaya/d-7530324/mengenal-permainan-egrang-dan-aturan-mainnya>
- Santika, E.F. (2023). Hampir Separuh Anak Usia Dini Sudah Gunakan HP dan Mengakses Internet pada 2022. Diakses pada tanggal 10 Juli 2024 dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/16/hampir-separuh-anak-usia-dini-sudah-gunakan-hp-dan-mengakses-internet-pada-2022>
- Setiawan, I.B.D. (2015). *Identifikasi Potensi Wisata Beserta 4A (Attraction, Amenity, Accessibility, Ancillary) di Dusun Sumber Wangi, Desa Pemuteran*,

*Kecamatan Gerokgak, Kabupaten Buleleng, Bali.*  
<https://repositori.unud.ac.id/protected/storage/upload/penelitianSimdos/f3e2c92782684ae4ee371072d490ae74.pdf>

Suyitno. (2001). *Perencanaan Pariwisata*. Yogyakarta: Kanisius.

Taufiq, A., & Hidayat, P. (2023). Pengembangan Arena Bermain dan Kreatifitas Anak Tradisional Kalurahan Giriasih Sebagai Daya Tarik Wisata Pedesaan. In *Jurnal Abdimas Madani dan Lestari (JAMALI)* (Vol. 05).  
<https://journal.uji.ac.id/JAMALI>

Training77. (2016). Apa Saja Dolanan dan Fasilitas di Kampung Dolanan Sidowayah?. Diakses pada tanggal 3 Desember 2024 dari  
<https://www.training77.com/2016/10/apa-saja-dolanan-permainan-dan.html>

Triifadahsari, D. (2023). Permainan Tradisional Petak Umpet yang Mulai Hilang. Diakses pada tanggal 30 November 2024 dari  
<https://www.kompasiana.com/diantriifadahsari0711/64206acf08a8b5784f4faef3/permainan-tradisional-petak-umpet-yang-mulai-hilang>

*Visit Klaten*. (2018). Wisata Edukasi Kampung Dolanan Sidowayah, Klaten. Diakses pada tanggal 27 November 2023 dari  
<https://www.visitklaten.com/listings/wisata-edukasi-kampung-dolanan-sidowayah-klaten>

Wardhana, A.C. (2015). *Aplikasi Backpacker Itinerary dengan Menerapkan Metode User Experience (UX) Lifecycle*. (Skripsi S1, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)