

DAFTAR PUSTAKA

- Alif, M. Z., & Shidiq, M. (2024,). Mainan Tradisional: Media Aktivitas Fisik dan Penanaman Nilai Pancasila Kepada Anak. *Jurnal Panggung*, 34(1), 46-57. doi:<https://doi.org/10.26742/panggung.v34i1.2460>
- Ausrianti, R., Andayani, R. P., Putri, P. D., Oswi, D. D., & Salsabilla, D. (2024). Program "TAMAN" (Lestari Permainan Tradisional) Dalam Upaya Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 6(1), 189-196. <https://doi.org/10.37287/jpm.v6i1.2577>
- Azzahra, F. S. (2024). *Regenerasi Aktor Kepariwisata di Kampung Dolanan Pandes, Sewon, Bantul*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik Indonesia 2023*. BPS Republik Indonesia
- Butar, V. B., & Eviana, N. (2017). Potensi Daya Tarik Wisata Godong Ijo Sebagai Wisata Edukasi di Depok Jawa Barat. *Jurnal Eduturisma*, 2(1), 17-26.
- Camilleri, M. A. (2024). *Tourism Planning and Destination Marketing*. Malta: Emerald Publishing.
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39-44. <https://doi.org/10.15294/jbd.v5i1.41045>
- Dewi, L. (2019). *Revitalisasi Permainan Tradisional Oleh Komunitas Kampoeng Hompimpa Yogyakarta*. Universitas Gadjah Mada.
- Fadiyah, A. F. (2024). *Pengembangan Paket Wisata Edukasi Berbasis Permainan Tradisional di Kampung Dolanan Sidowayah Kabupaten Klaten*. Universitas Gadjah Mada.
- Fiatiano, E. (2009). Perencanaan Paket Wisata atau Tour. *Jurnal Korespondensi*, 22(2), 171-178.
- Grave, A. D. (2022). Penelitian Kuantitatif vs Kualitatif Gra. In M. R. Pahleviannur, A. D. Grave, D. N. Saputra, D. Mardianto, D. Sinthania, L. Hafrida, . . . D. Ahyar, *Metode Penelitian Kualitatif* (pp. 19-33). Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Harisandi, Y., & Anshory, M. I. (2019). Desa Wisata Edukasi Menuju Wisata Rakyat Berkelanjutan di Kabupaten Situbondo (Wisata Edukasi Hidroponik Olean). *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 3(2), 127-133. <https://doi.org/10.36841/integritas.v3i2.370>

- Kuryanto, M. S., Hashemi, R. M., & Kironoratri, L. (2023). The Impact of Traditional Toys on the Character Value of Creation. *Journal on Education*, 5(4), 14307-14313. doi:<https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2463>
- Latif, B., & Amelia, M. (2022). Dampak Pengembangan Daya Tarik Wisata. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 461-471. doi:10.5281/zenodo.7350283
- Lumbin, N. F., Yakob, R., Daud, N., Yusuf, R., Rianti, & Ardini, P. P. (2022). Permainan Tradisional Gorontalo Ponti dalam Menumbuhkan Nilai-nilai. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 52-59. doi:10.31004/obsesi.v5i2.839
- Mantasiah, Bachtiar, M. Y., & Heman. (2018). *Permainan Tradisional Dalam Era Globalisasi (Menumbuhkembangkan Kemampuan Anak Usia Dini)*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2019). *Qualitative Data Analysis A Method Sourcebook*. California: SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Cetakan 40 ed.). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muljadi, A. J., & Warman, A. (2019). *Kepariwisata dan Perjalanan*. Rajawali Pers.
- Mulyani, D. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nuriata. (2017). *Paket Wisata: Penyusunan Produk dan Penghitungan Harga* (2 ed.). Bandung: Alfabeta.
- Nuryani, A. (2013). *Pariwisata Berbasis Masyarakat di dalam Pelestarian Dolanan Tradisional di Kampung Dolanan Pandes, Kab Bantul, DIY*. Universitas Gadjah Mada.
- Prasetyo, H., & Nararais, D. (2023). Urgensi Destinasi Wisata Edukasi Dalam Mendukung Pariwisata Berkelanjutan di Indonesia. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 17(2), 135-143. doi:<http://dx.doi.org/10.47256/kji.v17i2.209>
- Purnawan, N. R., & Sardiana, I. (2017). Paket Wisata Edukasi Subak Upaya Menjaga Keberlanjutan Potensi Pertanian dan Pariwisata Berbasis Budaya di Bali. *Kawistara*, 7(3), 207-314. doi:10.22146/kawistara.27879
- Rejeki, S., & Hantoro, G. D. (2020). *Perencanaan dan Pengelolaan Perjalanan Wisata*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Salindri, Y. A., Kusumaningrum, H., Deskarina, R., & Saputri, D. L. (2023). Pelestarian Permainan Tradisional Nusantara Melalui Kampoeng Dolanan

Nusantara. *Jurnal Flight Attendant Kedirgantaraan*, 5(2), 242-248.
doi.org/10.56521/attendant-dirgantara.v5i2.1011

Sati, R. A. (2023). *Peran Stakeholder Dalam Pengembangan Desa Kreatif Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat di Desa Karanganyar, Welahan, Jepara*. Institut Agama Islam Negeri Kudus.

Sugito, & Allsabab, A. H. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Daya Tarik Pariwisata. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 1-6.
<https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/semnassenalog/article/view/611/392>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D* (Edisi 2; Cetakan 1 ed.). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pariwisata* (N. Yuniati, Ed.). Alfabeta

Sunyoto, D. (2016). *Metode Penelitian Akuntansi* (1 ed.). Bandung: Refika Aditama.

Triyaningsih. (2025). Efektivitas Pembuatan Mainan Tradisional Dari Bahan Alami Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak di Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Sains*, 6(1), 41-47.
<https://ejournal.unwmataram.ac.id/index.php/JIPS/article/download/2403/1119/>

Wijayanti, A. (2019). *Strategi Pengembangan Pariwisata Edukasi di Kota Yogyakarta*. Yogyakarta: Deepublish .

Zuhro, A. R., & Cahyandaru, P. (2022). Pengembangan Media Seni Mainan Tradisional Untuk Pembelajaran Seni Budaya Anak. *IMAJI*, 20(1), 34-46.
<https://doi.org/10.21831/imaji.v20i1.45291>