

---

# EKSISTENSI KERAJINAN MAINAN ANAK TRADISIONAL PADA ERA MODERN DI DESA KARANGANYAR JEPARA

Handy Kurniawan<sup>1</sup>, Ika Oktavianti<sup>2</sup>, dan Lovika Ardana Riswari<sup>3</sup>

PGSD Universitas Muria Kudus  
Email: kurniawabhandy238@gmail.com

---

## Info Artikel

### Sejarah Artikel:

Diserahkan: 21 Juni 2022  
Direvisi: 20 Juli 2022  
Disetujui: 25 Juli 2022

### Keywords:

*Existence, Crafts, Traditional Toys.*

---

## Abstract

*This study aims to narrate how the existence of traditional children's toy crafts in the modern era in Karanganyar Village, Jepara. The research method used is a qualitative research method with the type of narrative research. Data collection techniques used are observation, interviews, documentation and recording. Primary data sources in this study were obtained from direct sources and secondary data sources from various documentation, reference books and relevant research journals. The technique of collecting data sources in this research is using snowball sampling technique. The data analysis used in this research is qualitative data analysis which includes three stages, namely, data reduction, data presentation and conclusions. Based on the results of research conducted on craftsmen, it shows that the existence of traditional children's toy crafts in the modern era can still be said to exist. Characterized by the existence of traditional Karanganyar toys, it has been known to many people and the demand for traditional toys made in Karanganyar Village is still high and numerous. However, Karanganyar traditional toys are now rarely played by children in Karanganyar Village.*

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menarasikan eksistensi kerajinan mainan anak tradisional di era modern di Desa Karanganyar, Kabupaten Jepara. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian naratif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan pencatatan. Sumber data primer dalam penelitian ini didapatkan dari narasumber secara langsung dan sumber data sekunder dari berbagai dokumentasi, buku referensi dan jurnal-jurnal penelitian yang relevan. Teknik pengambilan sumber data pada penelitian ini dengan menggunakan teknik snowball sampling. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif yang meliputi tiga tahap yaitu, reduksi data, penyajian data dan penyimpulan. Berdasarkan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa eksistensi kerajinan mainan anak tradisional di era modern sekarang dapat dikatakan masih eksis. Hal ini ditandai dengan keberadaan mainan tradisional di Desa Karanganyar telah diketahui banyak masyarakat dan peminat terhadap mainan tradisional tersebut masih tinggi. Namun, seiring berkembangnya teknologi seperti sekarang ini membuat mainan tradisional tersebut sudah mulai jarang dimainkan oleh anak-anak di Desa Karanganyar.

## PENDAHULUAN

Jepara merupakan salah satu kota yang terletak di bagian Utara Provinsi Jawa Tengah. Jepara memiliki banyak keberagaman industri kerajinan. Dengan adanya keberagaman tersebut dapat dikatakan bahwa industri kerajinan menjadi penggerak perekonomian di Jepara (Maghfiroh & Mulyono, 2021). Dengan demikian, industri kerajinan memiliki peran penting dalam perekonomian Jepara. Kerajinan sendiri merupakan suatu hal yang berkaitan dengan sifat rajin, yang mengacu pada tindakan atau kegiatan dalam menciptakan barang yang dihasilkan dari keterampilan tangan seseorang (Raharjo, 2011). Keberadaan Industri kerajinan hampir bisa ditemui di setiap desa dan kecamatan di Jepara. Salah satunya yaitu sentral industri kerajinan mainan anak tradisional di Desa Karanganyar (Purwaningrum et al., 2019). Industri kerajinan mainan tersebut merupakan industri kerajinan mainan tradisional terbesar di Jawa Tengah. Hal tersebut karena sebagian besar masyarakat Desa Karanganyar bermata pencarian sebagai pengrajin mainan tradisional.

Mainan merupakan sebuah objek atau benda yang digunakan dalam mendukung kegiatan permainan (Indrayana et al., 2010). Jenis mainan dibagi menjadi dua macam, yaitu mainan tradisional dan mainan modern (Harseka & Qalbi, 2020). Mainan Tradisional merupakan bentuk permainan yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang hingga sekarang (Rusdianto et al., 2018). Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa mainan tradisional merupakan warisan budaya nenek moyang yang harus dijaga dan dilestarikan keberadaannya sebagai identitas bangsa. Keberadaan mainan anak tradisional sangat penting bagi anak. Hal ini selaras dengan pendapat Pratiwi (2017) bahwa dunia anak-anak adalah dunia yang setiap harinya dihabiskan dengan bermain. Lebih lanjut, Farhurohman (2017); Ardini (2018); Andayani (2021); (Zuliyanti et al., 2021) memaparkan bahwa kegiatan bermain bagi anak-anak merupakan sesuatu yang sangat penting untuk perkembangan kepribadian anak. Bermain sendiri didefinisikan sebagai aktifitas yang dilakukan dengan sendirinya oleh anak karena dirasa menyenangkan bukan karena

ingin memperoleh hadiah ataupun pujian (Andriani, 2012).

Seiring dengan perkembangan zaman, mainan tradisional telah berkembang dengan munculnya berbagai bentuk baru yang tentunya menarik bagi anak. Akan tetapi, kemunculan berbagai macam mainan modern pada era modern seperti saat ini menyebabkan mainan tradisional mulai jarang ditemui dan bahkan mulai ditinggalkan (Muslihah et al., 2021). Tergerusnya mainan tradisional oleh mainan modern dikarenakan banyak mainan modern yang begitu mudah ditemukan pada pasar tradisional, pasar modern, toko mainan, dan dalam bentuk permainan digital yang mudah diakses pada gadget. Mainan modern juga dianggap lebih menarik, praktis dan bersifat kekinian (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Keadaan tersebut tidak hanya terjadi di Indonesia, melainkan hampir di seluruh negara yang mengalami modernisasi sehingga berdampak pada mainan tradisional (Irawan et al., 2018). Pesatnya pertumbuhan mainan modern menjadikan pesaing bagi pengrajin mainan tradisional. Pengrajin dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif untuk menarik minat pasar. Dalam konteks ini menandakan bahwa jika pengrajin mainan tradisional kalah bersaing maka dikhawatirkan eksistensi mainan anak tradisional akan tersisihkan oleh permainan modern.

Berdasarkan wawancara pra penelitian dengan salah satu pengrajin mainan di Desa Karanganyar dinyatakan bahwa perjalanan kerajinan mainan anak tradisional di Desa Karanganyar tidak selalu berjalan dengan mudah terdapat berbagai problem atau permasalahan dialami oleh pengrajin mainan anak. Mulai dari permasalahan modal dalam produksi barang, persaingan harga antara sesama pengrajin, pekerja yang semakin sulit dan berkurang, kemudian generasi penerus mereka yang beralih ke pekerjaan sebagai bunn pabrik garmen yang sekarang semakin banyaknya industri garmen di Jepara, serta munculnya mainan modern yang mengurangi minat anak dalam bermain mainan tradisional. Dari berbagai permasalahan yang dihadapi

oleh pengrajin, sangat dikhawatirkan jika eksistensi kerajinan mainan tradisional di Desa Karanganyar terganggu.

Sebelumnya penelitian kerajinan mainan anak sudah dikaji oleh beberapa peneliti seperti Anastasya et al. (2021) membahas permainan tradisional ludo. Artha et al. (2021) & Masrukah et al. (2020) membahas permainan ular tangga. Kuryanto & Pratiwi (2019) membahas permainan tradisional betengan. Adapun, relevansi beberapa penelitian tersebut dengan penelitian ini, yakni sama-sama membahas permainan tradisional. Perbedaannya terletak pada objek yang akan dikaji, pada penelitian ini objek yang akan dikaji adalah eksistensi permainan anak tradisional.

Berdasarkan penjabaran di atas, penelitian ini sangat penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana eksistensi kerajinan mainan anak tradisional pada era modern di Desa Karanganyar. Dengan demikian, fokus penelitian ini adalah untuk menjawab apakah keberadaan mainan anak tradisional masih ada atau sudah ditinggalkan oleh masyarakat Karanganyar.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan data penelitian berupa data naratif. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Karanganyar, Kecamatan Welahan, Kabupaten Jepara. Subjek dalam penelitian ini yaitu pengrajin mainan tradisional Karanganyar dan anak-anak Desa Karanganyar. Teknik pengumpulan data yang telah dilakukan dengan menggunakan wawancara, observasi, pencatatan dan dokumentasi. Berikut ini merupakan kisi-kisi instrument observasi penelitian.

**Tabel 1. Instrumen Observasi Penelitian**

Indikator	Aspek yang diamati	No
Pengakuan	Anak-anak masih memainkan mainan tradisional Desa Karanganyar	1
	Anak-anak senang dan bersemangat ketika bermain mainan tradisional Karanganyar	2
	Masih banyaknya peminat mainan tradisional Karanganyar	3

Keberadaan	Anak-anak mengetahui mainan tradisional	4
	Pengrajin masih memproduksi mainan tradisional Karanganyar	5

**Tabel 2. Instrumen Wawancara Penelitian**

Indikator	Aspek yang diamati	No	
Pengakuan	Bagaimana pendapat bapak mengenai permainan tradisional saat ini?	1	
	Bagaimana eksistensi kerajinan mainan anak tradisional desa Karanganyar saat ini?	2	
	Bagaimana jumlah perngrajin mainan anak dari Karanganyar dulu sampai sekarang ? stabil, berkurang atau bertambah?	3	
	Apakah bapak pernah mengajarkan anak Anda cara membuat mainan tradisional Karanganyar?	4	
	Apa saja contoh kerajinan mainan anak yang dibuat oleh desa Karanganyar?	5	
	Keberadaan	Menurut bapak apakah permainan tradisional Karanganyar masih diminati banyak orang?	6
		Apakah anak-anak di Desa Karanganyar masih banyak memainkan mainan tradisional buatan desanya sendiri?	7
		Jika tidak, apa saja factor yang menyebabkan anak-anak di Desa Karanganyar tidak memainkan mainan tradisional buatan desanya?	8
		Siapa saja biasanya yang membeli mainan tradisional Karanganyar ini? Anak-anak atau orang tua?	9
		Biasanya orang-orang ketika membeli mainan anak tradisional Karanganyar langsung datang atau lewat yang lain?	10
Adakah bakul yang membeli mainan tradisional ini?	11		
Adakah masa-masa ramainya pembeli mainan anak tradisional ini?	12		
Menurut bapak, faktor apa saja yang menyebabkan kerajiann mainan tradisional ini masih bertahan di era modern sekarang	13		

Adapun, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dengan model yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015). Langkah-langkahnya meliputi (a) reduksi data; (b) penyajian data; dan (c) penarikan kesimpulan. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan 4 kriteria keabsahan data yang dikembangkan oleh Moelono (2010) yang meliputi kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kerajinan mainan anak tradisional di Desa Karanganyar sudah ada sejak tahun 1975 hingga sampai saat ini. Selama ini kerajinan mainan anak menjadi identitas masyarakat Karanganyar dan menjadi sumber penghasilan bagi masyarakat. Dibuktikan dengan masih banyaknya jumlah pengrajin mainan anak tradisional pada Desa Karanganyar dari dahulu hingga sekarang. Keberadaan dari kerajinan mainan anak tradisional Karanganyar telah diketahui dan diakui oleh banyak orang. Hal ini selaras dengan hasil wawancara narasumber Bapak ZA yang menyatakan bahwa setiap tahunnya, sebelum masuk masa pandemi, banyak kegiatan study tour dari beberapa sekolah mulai dari PAUD, TK, SD untuk melihat bagaimana proses pembuatan mainan tradisional Karanganyar.



**Gambar 1. Pengrajin Mainan Tradisional Karanganyar**

Di era modern sekarang, peminat dari mainan anak tradisional Karanganyar saat ini masih cukup banyak. Peminat mainan tradisional Karanganyar tidak hanya berasal dari Jepara saja, melainkan dari berbagai pulau di Indonesia. Bahkan, sampai ke mancanegara, mulai dari Malaysia, Thailand, dan Brunai Darussalam.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada pengrajin mainan tradisional di Desa Karanganyar, yaitu Bapak SMRO dinyatakan bahwa mainan tradisional, khususnya mainan tradisional buatan Karanganyar hingga saat ini masih banyak peminatnya. Selanjutnya, menurut Bapak SBNDRO menuturkan bahwa sampai saat ini peminat dari mainan tradisional Karanganyar juga masih tinggi. Lebih lanjut, menurut Bapak TRMJ menuturkan bahwa sampai saat ini peminat mainan tradisional di Desa Karanganyar masih tinggi dengan dibuktikan adanya produksi kerajinan mainan tradisional Karanganyar yang masih jalan. Hal serupa juga disampaikan oleh Bapak SNSI dan Bapak MGDOR bahwa sampai saat ini peminat mainan tradisional Karanganyar masih tinggi karena masih banyak beberapa permintaan dari masyarakat, terutama pedagang mainan anak.

Masih banyaknya peminat dari mainan tradisional Karanganyar menandakan bahwa mainan tradisional tersebut memiliki daya tarik tersendiri bagi anak maupun orang banyak. Adapun, beberapa contoh mainan tradisional yang anak-anak Desa Karanganyar disukai dan dibanggakan sebagai berikut.

### 1. Kitiran



**Gambar 2. Mainan Tradisional Kitiran**

Mainan kitiran sangat populer di dunia permainan anak-anak di Jepara. Permainan ini merupakan permainan pertama yang diproduksi masyarakat Desa Karanganyar. Kitiran bisa disebut juga sebagai kincir angin. Permainan ini dibuat dengan peralatan sederhana seperti, sepidol, gergaji untuk memotong bamboo (Magfiroh, dkk, 2021 : 5).

## 2. Otok-otok



**Gambar 3. Mainan Tradisional Sorongan**

Mainan Otok-otok merupakan mainan tradisional yang dimainkan dengan cara mendorong mainan tersebut sehingga akan menghasilkan bunyi otok-otok (Purbasari, dkk, 2019: 4). Mainan otok-otok merupakan mainan yang dibuat dengan menggunakan tempolong/kaleng bekas, bambu, mika, seng, dan spons.

Masih tertariknya anak-anak Desa Karanganyar terhadap kedua mainan tersebut karena menurut dirinya mainan tersebut memiliki bunyi dan bentuk yang menarik. Namun, Rasa bangga dan sukanya anak-anak dengan kerajinan mainan tradisional Karanganyar tidak didukung dengan mereka memainkan mainan tersebut. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan pada anak-anak Desa Karanganyar bahwa dari sekian banyak anak-anak di desa Karanganyar hanya beberapa anak saja yang masih memainkan mainan tersebut. Anak-anak cenderung jarang memainkan dan merasa bosan dengan mainan tradisional Karanganyar. Hal tersebut dikarenakan anak-anak sudah terbiasa melihat setiap hari sehingga anak tidak terlalu sering memainkan mainan tersebut. Kemudian munculnya mainan berbasis teknologi juga mempengaruhi anak-anak jarang memainkan mainan tradisional Karanganyar.

Pada penelitian yang dilakukan, penelitian memperoleh beberapa temuan yang meliputi bahwa keberadaan dari mainan tradisional Karanganyar telah diketahui banyak orang. Disamping itu, peminat mainan tradisional di Desa Karanganyar masih tinggi. Akan tetapi, anak-anak pada Desa Karanganyar justru jarang memainkan mainan tradisional hasil buatan desanya sendiri.

Dari teori eksistensi yang diperoleh peneliti dari beberapa penjelasan para ahli, bahwa terdapat dua cakupan yang menandakan sesuatu bisa dikatakan eksis, yaitu sebagai berikut.

## 1. Pengakuan

Pengakuan diartikan sebagai sesuatu bisa dikatakan eksis bila ada pengakuan atau diakui atas adanya suatu objek. Begitu pula dengan kerajinan mainan tradisional Karanganyar keberadaannya telah diakui dan diketahui oleh banyak orang. Hal ini dibuktikan dengan masih adanya anak-anak yang masih memainkan mainan tradisional buatan Desa Karanganyar, misalnya kitiran, otok-otok, dan mainan tarik. Hal tersebut sejalan dengan teori eksistensi yang disampaikan oleh Ahmadi dalam (Yanti, 2015) bahwa eksistensi merupakan sebuah pengakuan atas keberadaannya yang diberikan oleh orang lain. Selanjutnya, menurut Adawiah (2015) berpendapat bahwa eksistensi merupakan bersifat publik yang artinya objek itu sendiri dialami oleh orang banyak. Secara tidak langsung bila objek tersebut dialami maka keberadaan objek tersebut diakui keberadaannya. Jadi, berdasarkan hasil dari penelitian dan teori yang disampaikan tersebut, menghasilkan simpulan bahwa kerajinan mainan tradisional Karanganyar diakui keberadaannya.

## 2. Keberadaan

Keberadaan diartikan sebagai sesuatu bisa dikatakan eksis apabila keberadaan suatu objek itu ada atau terlihat wujudnya. Keberadaan kerajinan mainan tradisional Karanganyar secara konkret atau dalam wujud nyata benar ada. Hal tersebut dibuktikan dengan sampai saat ini pengrajin Karanganyar masih memproduksi mainan tradisional. Hal tersebut sejalan dengan teori eksistensi yang disampaikan oleh Dagon (2012) bahwa konsep eksistensi menekankan pada sesuatu yang ada, hadir atau kelihatan. Lebih lanjut, Sjaifrah & Prasanti (2016) mendefinisikan eksistensi sebagai suatu keberadaan atau keadaan. Maka sesuatu yang eksis merupakan sesuatu yang memiliki wujud. Dengan demikian, berdasarkan hasil dari penelitian dan teori yang disampaikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberadaan dari kerajinan mainan tradisional masih ada dengan wujud yang dapat dilihat secara nyata.

Meskipun mainan tradisional Karanganyar dikatakan eksis atau diakui keberadaannya, akan tetapi jarang dimainkan oleh anak-anak di Desa Karanganyar. Hal ini dikarenakan anak-anak yang merasa bosan dengan mainan tersebut. Penyebab kebosanan tersebut adalah keseringan menggunakan permainan tersebut secara terus menerus. Artinya, setiap hari anak-anak di Desa

Karanganyar bertemu dengan mainan tersebut. Disamping itu, anak-anak Desa Karanganyar mulai jarang menggunakan disebabkan oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat yang memudahkan anak untuk mengakses permainan yang dirasa lebih menarik baginya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriana et al. (2020) bahwa eksistensi permainan tradisional selodor pada era 4.0 di Kota Mataram sudah jarang dimainkan, kondisi ini disebabkan oleh perkembangan teknologi yang banyak menyediakan permainan online yang dirasa menarik bagi anak.

Solusi yang dapat ditawarkan agar keberadaan permainan tradisional tetap ada, yakni salah satunya dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran. Hal ini selaras dengan pernyataan yang dipaparkan Miftahuddin et al., (2020) bahwa permainan tradisional membuat pembelajaran lebih bervariasi dan menciptakan proses belajar yang aktif. Lebih lanjut, Sari & Wangid (2021) menyatakan bahwa permainan tradisional bisa dijadikan media pembelajaran jika dikembangkan menjadi permainan yang menarik bagi siswa. Adapun, penelitian-penelitian yang membahas permainan tradisional sebagai media pembelajar seperti Anastasya et al., (2021) membahas permainan ludo sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Artha et al., (2021) & Masrukah et al. (2020) membahas permainan ular tangga dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kuryanto & Pratiwi (2019) membahas permainan tradisional betengan yang memiliki hubungan kuat terhadap gerak lokomotor siswa & karakter siswa (I. A. Pratiwi & Kuryanto, 2019). Sari & Wangid (2021) membahas permainan Go Egg yang juga dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### SIMPULAN

Eksistensi kerajinan mainan anak pada Desa Karanganyar di era modern seperti sekarang ini masih dapat dikatakan eksis, dibuktikan dengan keberadaan dari mainan tradisional Karanganyar telah diketahui banyak orang, kemudian peminat mainan tradisional buatan Desa Karanganyar masih tinggi dan banyak. Tetapi tidak dengan Anak-anak pada Desa Karanganyar. Anak-anak pada Desa Karanganyar justru malahan jarang memainkan mainan tradisional buatan desanya sendiri. karena memang pada dasarnya memang

kesehariannya telah melihat mainan tersebut mengakibatkan anak-anak menjadi bosan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, P. P. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: CV Adjje Media
- Adawiah, R. (2015). Aliran Eksistensialisme dalam Pandangan Filsafat Pendidikan Islam. *Al-Banjari: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, 14(1), 1–24. <https://doi.org/10.18592/al-banjari.v14i1.639>
- Anastasya, V. E., Ristiyani, R., & Fajrie, N. (2021). Permainan Ludo Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 9–14. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5018>
- Andayani, S. (2021). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman*, 7(1), 230–238. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136. <https://doi.org/10.24014/sb.v9i1.376>
- Artha, M. Y., Kanzunnudin, M., & Purbasari, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantu Permainan Ular Tangga Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 121–126. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i2.6588>
- Dagun, S. M. (2012). *Filsafat Eksistensialisme*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Farhurohman, O. (2017). Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 27–36. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/1334>
- Fitriana, I. N., Lestari, I. M., Parameswari, K. I., Nazuwa, L., Handayani, L.,

- Sudarmini, L. A., Nursaptini, & Tahir, M. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Selodor Pada Era 4.0 di Kota Mataram. *Al Ma'Arief: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 2(2), 60–64. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v2i2.1685>
- Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu. *Jurnal Pena Paud*, 1(1), 27–39. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/penapaud/article/view/13851/7006>
- Indrayana, B., Soedarsono, R. M., Suryo, D., & Haryono, T. (2010). Mainan Tradisional Di Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Konteks Perkembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Ornamen*, 7(2), 1–18. <https://jurnal.isi-ska.ac.id>
- Irawan, H., Barkah, J., & Karim, M. A. (2018). Fall and Revilitazion Traditional game in Indonesia at 1990-2010. *Tsaqofah; Jurnal Agama dan Budaya*, 16(2), 217–223. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/tsaqofah/article/view/3157/2305>
- Kuryanto, M. S., & Pratiwi, I. A. (2019). Hubungan Permainan Tradisional Betengan Terhadap Gerak Lokomotor Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(2), 133–138. <https://doi.org/10.24176/jpp.v1i2.2954>
- Maghfiroh, F. W., & Mulyono, S. E. (2021). Pengembangan Kewirausahaan dalam Pembuatan Kitiran Pada KPK Mekara Jaya di Desa Karanganyar Kabupaten Jepara. *Jurnal E-Plus*, 6(1), 1–11. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/E-Plus/article/view/11419/7265>
- Masrukah, M., Nahrowi, M., & Anis, M. B. (2020). Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 10–17. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/4526>
- Miftahuddin, M., Arofah, F., & Salatiga, I. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Hitung Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IV. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 2622–7282. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/index>
- Moelong, L. J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). Kajian Historis dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional. *Sosial Budaya*, 18(1), 36. <https://doi.org/10.24014/sb.v18i1.11787>
- Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2019). Correlation Betengan Traditional Games on Locomotor Movements and Characters. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1), 71–75. <https://doi.org/10.24176/re.v10i1.3883>
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Tadbir: Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117. <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395>
- Purbasari, I. (2019). *Desa Wisata Karanganyar Jepara*. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Purwaningrum, J. P., Purbasari, I., & Rusdianto, H. (2019). Pendampingan Pengembangan Aktivitas Belajar Matematika Berbasis Mainan Anak Tradisional Welahan Jepara. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 6(3), 128–131. <https://doi.org/10.32699/ppkm.v6i3.738>
- Raharjo, T. (2011). *Seni Kriya & Kerajinan*. Yogyakarta: Program Pascasarjana.
- Rusdianto, H., Purbasari, I., & Purwaningrum, J. P. (2018). Meningkatkan Produktivitas: Industri Mainan Anak-Anak di Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara. *Khadimul Ummah*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.21111/ku.v2i1.2651>
- Sari, A. A., & Wangid, M. N. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Permainan Go Go Egg di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah*

- Kependidikan, 12(1), 25–32.  
<https://doi.org/10.24176/re.v12i1.5630>
- Sjafirah, N. A., & Prasanti, D. (2016). Penggunaan Media Komunikasi dalam Eksistensi Budaya Lokal bagi Komunitas Tanah Aksara. *Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi*, 6(2), 39–50. <https://doi.org/10.34010/JIPSI.V6I2.320>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Yanti, M. (2015). *Eksistensi Tari Pengunton atau Tari Sekapur Sirih Sebagai Aset Kebudayaan di Kecamatan Kota Kayu Agung*. Skripsi. Palembang: Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02(03), 1–5.  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/9088>
- Zuliyanti, N., Fathurohman, I., & Utaminingsih, S. (2021). Analisis Kebutuhan Modul Berbasis Permainan Edukatif di Era 4.0 Dengan Model Discovery. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(1), 70–76. <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i1.5974>
- Permainan Tradisional dalam Budaya