

## WAHANA BERMAIN RINTANG PANJAT TALI SEBAGAI SARANA PENINGKATAN KERJA SAMA ANAK DI TAMAN MEKARSARI, BOYOLALI

## ROPE CLIMBING PLAYGROUND AS A MEANS OF IMPROVING CHILDREN'S COOPERATION AT MEKARSARI PARK, BOYOLALI

Ubaidillah<sup>1,\*</sup>, Dharu Feby Smaradhana<sup>1</sup>, Aditya Rio Prabowo<sup>1</sup>, Wibowo<sup>1</sup>, Didik Djoko Susilo<sup>1</sup>, Zainal Arifin<sup>1,\*</sup>, Noval Fattah Alfaiz<sup>1</sup>, Singgih Dwi Prasetyo<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Teknik Mesin, Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami Nomor 36A, Kota Surakarta, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia.

e-mail : [zainal\\_arifin@staff.uns.ac.id](mailto:zainal_arifin@staff.uns.ac.id); [ubaidillah\\_ft@staff.uns.ac.id](mailto:ubaidillah_ft@staff.uns.ac.id)

### ABSTRAK

Anak-anak usia dini seringkali mengalami fase di mana bermain menjadi aktivitas yang dilakukan secara konsisten. Dalam rangka memfasilitasi kegiatan bermain anak-anak, penting untuk menyediakan taman bermain sebagai lingkungan yang dapat memfasilitasi interaksi dan partisipasi anak-anak. Taman bermain merupakan suatu entitas yang menyediakan kesempatan untuk bermain, belajar, beristirahat, dan berinteraksi, yang memainkan peran penting sebagai ruang pendidikan yang mendukung perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan karakteristik anak-anak. Dalam konteks ini, Pengabdian dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kerjasama antar anak-anak selama bermain. Metode Pengabdian melibatkan desain wahana bermain rintang panjat tali di Taman Mekarsari, Desa Kaligentong, Kecamatan Gladagsari, Kabupaten Boyolali. Wahana bermain rintang panjat tali diidentifikasi sebagai sumber daya yang berharga untuk memfasilitasi perkembangan keterampilan motorik anak usia prasekolah. Penerapan wahana bermain rintang panjat tali dalam konteks taman bermain dianggap sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan keterampilan fisik dan perkembangan anak-anak dengan cara yang menarik dan berinteraksi. Diharapkan hasil Pengabdian ini akan memberikan kontribusi yang signifikan untuk pengembangan lebih lanjut wahana bermain yang mendukung perkembangan holistik anak-anak.

Kata Kunci: taman bermain, rintang panjat tali, kerja sama

### ABSTRACT

Early childhood often goes through a phase where play becomes a consistent activity. In order to facilitate children's play activities, it is important to provide playgrounds as environments that can facilitate children's interaction and participation. A playground is an entity that provides opportunities for play, learning, rest, and interaction and plays an important role as an educational space that supports children's physical, cognitive, social, and characteristic development. In this context, the service was conducted with the aim of improving cooperation between children during play. The service method involved the design of a rope climbing obstacle course playground in Mekarsari Park, Kaligentong Village, Gladagsari District, Boyolali Regency. The rope climbing obstacle course playground was identified as a valuable resource to facilitate the development of motor skills in preschool-aged children. The application of rope climbing obstacle courses in the context of playgrounds is considered an effective means of enhancing children's physical and developmental skills in an engaging and interactive way. It is expected that the results of this work will make a significant contribution to the further development of playgrounds that support children's holistic development.

Keywords: playground, rope climbing obstacle course, cooperation

## PENDAHULUAN

Desa Wisata sedang marak dikembangkan yang merupakan aset kepariwisataan berbasis pada potensi pedesaan dengan segala kearifan lokal dan daya tariknya yang dapat diberdayakan dan dikembangkan sebagai produk wisata untuk menarik kunjungan wisatawan. Secara harfiah, Desa wisata adalah komunitas atau masyarakat yang terdiri dari para penduduk suatu wilayah terbatas yang bisa saling berinteraksi secara langsung dibawah sebuah pengelolaan dan memiliki kepedulian serta kesadaran untuk berperan bersama dengan menyesuaikan keterampilan individual berbeda. Desa wisata dibentuk untuk memberdayakan masyarakat agar dapat berperan sebagai pelaku langsung dalam upaya meningkatkan kesiapan dan kepedulian kami dalam menyikapi potensi pariwisata atau lokasi daya tarik wisata di wilayah masing-masing desa. Salah satu Upaya pengembangan desa wisata adalah melalui pembuatan taman bermain yang edukatif.

Taman bermain merupakan wilayah terbuka yang digunakan oleh anak-anak sebagai tempat bermain dan juga sebagai tujuan wisata anak. Keberadaan taman bermain anak sangat penting karena anak-anak adalah subjek pembangunan di masa depan. Selain itu, taman bermain juga memberikan fasilitas bagi keluarga yang tidak memiliki area bermain khusus di rumah mereka untuk anak-anaknya . Taman bermain tidak hanya sekedar tempat bermain dan bersenang-senang, tetapi juga menciptakan lingkungan di mana anak-anak dapat mengembangkan kemampuan sosial, fisik, dan kognitif mereka. Aktivitas bermain di taman bermain mendorong interaksi sosial dan kerjasama antara anak-anak, yang membantu mereka membangun keterampilan komunikasi dan problem-solving. Selain itu, bermain di taman memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berolahraga dan meningkatkan kebugaran fisik mereka. Di tengah perkembangan teknologi yang pesat, taman bermain juga mendorong anak-anak untuk lebih aktif secara fisik daripada menghabiskan waktu di depan perangkat elektronik. Dalam merancang taman bermain, faktor keamanan dan kenyamanan bagi anak-anak harus dipertimbangkan dengan baik. Faktor keamanan bertujuan untuk memberikan rasa aman bagi anak-anak yang bermain dengan mengatur pengawasan dan menghindari risiko cedera. Sementara itu, faktor kenyamanan bertujuan untuk menciptakan lingkungan bermain yang nyaman bagi anak-anak.

Bermain memiliki beberapa esensi bagi anak usia dini. Pertama yaitu motivasi internal, dimana anak-anak bermain karena kehendaknya sendiri tanpa adanya paksaan. Kedua yaitu aktif, dimana anak-anak banyak bergerak secara fisik dan berpikir. Ketiga yaitu nonliteral, dimana anak-anak dapat bermain sesuai dengan keinginannya. Selain itu, bermain memiliki banyak manfaat bagi anak-anak usia dini diantaranya: 1). Mengembangkan kecerdasan intelektual dengan mengeksplorasi lingkungan sekitar. 2). Mengembangkan kemampuan motorik anak. 3). Mendapatkan rasa senang dan bahagia yang bermanfaat bagi pertumbuhan anak dan pembentukan karakter. 4). Melatih konsentrasi anak dalam menyelesaikan permainan.

Desa wisata juga diharapkan bisa menjadi tempat belajar dan bermain untuk anak usia dini. Belajar melalui bermain merupakan salah satu karakteristik yang dimiliki oleh anak usia dini [4]. Bermain bagi mereka adalah belajar yang paling efektif. Anak usia dini banyak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain. Bermain dapat mengembangkan kreativitas dan kognitif anak usia dini. Dengan bermain anak dapat belajar banyak hal tentang sekitarnya, termasuk kebudayaan Indonesia. Salah satu perubahan yang tampak adalah kecenderungan Wisatawan untuk meninggalkan produk-produk standar berskala massal dan lebih memilih produk-produk unik yang beragam dan bermutu tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, Pengabdian ini bermaksud untuk mengembangkan wahana bermain untuk anak berupa rintang panjat tali. Wahana ini didesain seperti ring basket dengan harapan mampu meningkatkan kerja sama dari anak-anak yang bermain. Melalui kerjasama ini diharapkan dapat terbentuk sifat saling percaya dalam diri anak-anak yang masih dalam masa perkembangan. Pengabdian ini dilakukan untuk diaplikasikan di Taman Mekarsari, Desa Kaligentong, Kecamatan Gladagsari, Kabupaten Boyolali, Provinsi Jawa Tengah.

## BAHAN DAN METODE

Metode Pengabdian yang digunakan yaitu metode kualitatif, dimana metode ini dilakukan melalui tahap wawancara, observasi, dan dokumentasi (Firdaus dkk., 2020). Wawancara dilakukan dengan masyarakat pengelola taman khususnya kelompok tani (PokTan) tentang permasalahan yang ada di Taman Mekarsari. Selanjutnya, dilakukan observasi secara langsung ke Taman Mekarsari untuk melihat situasi dan kondisi serta sarana dan prasarananya. Selanjutnya dokumentasi dilakukan untuk menambah data yang valid untuk melanjutkan ke proses perancangan. Pengabdian dilakukan pada taman bermain anak di Taman Mekarsari Desa Kaligentong terletak di Kecamatan Gladagsari Kabupaten Boyolali Provinsi Jawa Tengah yang mempunyai luas wilayah 350 Ha yang 70 % diantaranya adalah tanah ladang. Terletak di jalan nasional Solo-Semarang dengan lokasi Pengabdian dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Lokasi taman Mekarsari

Wawancara dilakukan dengan Kelompok Tani (POKTAN) Dukuh Mekarsari, Desa Kaligentong, Boyolali dilakukan dalam rangka pengambilan data administratif, sementara wawancara dengan pendamping anak pada tapak dilakukan ketika diperlukan untuk melengkapi data sosial. Kuesioner ditujukan kepada pendamping anak yang bermain di dalam tapak dengan pertanyaan terkait usia anak yang bermain. Sampel yang digunakan yaitu 30 anak yang bermain di dalam taman. Pengadaan kuesioner dimaksudkan untuk mengetahui kelompok usia yang memanfaatkan taman bermain anak, sehingga pengadaan fasilitas bermain sesuai dan tepat sasaran. Data Pengabdian terdiri dari data administratif, biofisik, dan sosial. Data administratif terdiri dari lokasi, luas, peruntukan, dan pengelolaan. Data biofisik terdiri dari iklim, sumber dan aliran air, tanah, tanaman, dan fasilitas. Data sosial terdiri dari karakter pengguna, perilaku pengguna, dan hubungan antara aktivitas pengguna tapak terhadap penggunaan fasilitas di sekitarnya. Analisis seluruh data mengacu pada kriteria dan indikator desain taman bermain anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Wawancara dan Observasi

Wawancara telah dengan masyarakat sekitar dan dilakukan observasi di Taman Mekarsari. Masyarakat, terutama Kelompok Tani (Poktan) yang terlibat langsung dalam pengelolaan Taman Mekarsari, menghadapi beberapa permasalahan seperti adanya lahan kosong di taman tersebut dan minimnya sarana serta prasarana untuk tempat bermain anak. Oleh karena itu,

dilakukan rencana untuk menggunakan lahan kosong tersebut sebagai taman bermain dan belajar untuk anak usia dini, dengan tujuan memfasilitasi kegiatan bermain mereka. Seiring dengan kebutuhan dan perubahan zaman, taman bermain untuk anak usia dini terus berkembang, sehingga penting untuk memberikan prioritas dalam menyediakan tempat bermain bagi mereka.

Tujuan utama dari taman bermain bagi anak usia dini adalah agar anak-anak dapat aktif bergerak dan bermain. Studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa bermain di tempat bermain memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak, termasuk dalam proses pembelajaran dan pengembangan keterampilan motorik mereka sejak usia dini. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan tempat bermain yang sesuai bagi anak usia dini, karena hal ini merupakan prioritas yang harus diperhatikan.

Pentingnya penyediaan tempat bermain bagi anak usia dini harus mencakup pertimbangan yang komprehensif, baik dari segi aspek fisik maupun nonfisik. Aspek fisik melibatkan pemilihan material yang tepat, ukuran yang sesuai, luas area bermain, dan pengaturan arah permainan. Sementara itu, aspek nonfisik melibatkan pertimbangan mengenai rasa aman, minat, dan rasa ingin tahu anak-anak, memberikan kebebasan berekspresi, membangun rasa percaya diri, mendorong aktualisasi diri, serta menyediakan saluran untuk menyalurkan emosi dan kegembiraan anak. Dalam merancang tempat bermain untuk anak usia dini, perlu dipertimbangkan jenis alat permainan yang dapat memenuhi kebutuhan anak, pengasuh, dan guru. Walaupun banyak tempat bermain anak usia dini yang telah dikembangkan, masih terdapat keterbatasan dalam fokus terhadap manfaat perkembangan anak, dimana sebagian besar masih hanya berfokus pada faktor keamanan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan lebih lanjut pada tempat bermain yang memusatkan perhatian pada manfaat dan perkembangan yang dapat diperoleh anak-anak.

### **Konsep dan Perencanaan**

Pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan desain taman bermain budaya yang berperan sebagai media pembelajaran dan hiburan bagi anak usia dini di tempat pariwisata. Dalam upaya ini, taman bermain direncanakan dengan strategi pengintegrasian elemen wisata, bermain, dan pembelajaran. Secara tradisional, taman bermain biasanya hanya berfungsi sebagai ruang terbuka untuk anak-anak bermain bebas. Namun, dengan konsep taman bermain budaya yang diusung, diharapkan anak-anak dapat menjelajahi dan menggali aspek wisata, bermain, dan pembelajaran secara serentak. Melalui desain yang diimplementasikan, taman bermain diharapkan menjadi medium yang efektif dalam melatih keterampilan motorik dan sensorik pada anak usia dini.

Salah satu pendekatan yang dapat diadopsi adalah memaksimalkan pemanfaatan wahana yang ada di taman wisata agar memberikan manfaat yang optimal bagi kesehatan dan perkembangan keterampilan anak-anak. Dalam upaya ini, proposal pengabdian ini mengusulkan pembuatan wahana bermain di Taman Mekarsari yang dirancang dalam bentuk Rintang Bola. Wahana ini didesain menyerupai lapangan basket dengan tujuan utama meningkatkan kerjasama di antara anak-anak yang bermain. Melalui kerjasama ini, diharapkan terbentuk rasa saling percaya di antara anak-anak yang sedang mengalami periode perkembangan penting dalam kehidupan mereka. Permainan ini juga memberikan manfaat yang signifikan bagi perkembangan motorik dan sensorik anak-anak. Dengan bermain secara aktif dan berlari, anak-anak dapat melatih kemampuan fisik mereka seperti keterampilan keseimbangan, koordinasi mata-tangan, dan kekuatan otot. Selain itu, melakukan tembakan ke dalam ring pada wahana Rintang Bola ini dapat meningkatkan kepekaan dan ketepatan gerakan anak-anak, serta memperkuat kemampuan visual dan persepsi ruang mereka.

Dalam konteks pengembangan taman bermain untuk anak usia dini, permainan basket dipilih sebagai salah satu opsi yang sangat efektif. Permainan ini melibatkan gerakan aktif, seperti berlari, melompat, dan melakukan gerakan tangan, yang memberikan rangsangan fisik yang diperlukan untuk perkembangan tubuh anak-anak secara menyeluruh. Selain itu, permainan basket juga melibatkan aspek sosial yang penting, karena anak-anak perlu berkomunikasi, berinteraksi, dan bekerja sama dengan rekan-rekan mereka dalam mencapai



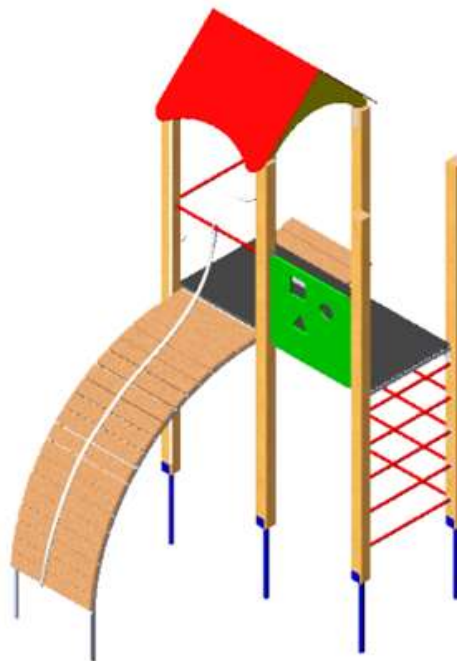
tujuan tim. Hal ini mendukung pengembangan keterampilan sosial, kerjasama, dan pemecahan masalah anak-anak.

Selain manfaat fisik dan sosial, taman bermain yang mencakup wahana Rintang Bola juga memiliki potensi sebagai alat pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini. Dalam permainan basket, anak-anak dapat belajar mengenai konsep angka, mengukur jarak dan tinggi, memperoleh pemahaman tentang geometri dan ruang, serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui strategi dan taktik permainan. Melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan interaktif, anak-anak dapat mengembangkan pemikiran kritis, kreativitas, dan kemampuan berpikir strategis.

## Manufaktur

Manufaktur pada wahana bermain rintang panjat tali melibatkan rangkaian proses yang hati-hati dan terencana untuk memastikan terciptanya produk yang memenuhi standar keselamatan dan kualitas yang tinggi. Tahap awal dimulai dengan perencanaan desain yang inovatif, di mana tim desain bekerja secara kolaboratif untuk menciptakan wahana yang menarik dan menantang bagi anak-anak. Desain ini harus mempertimbangkan berbagai aspek yang penting, termasuk struktur keselamatan yang kokoh, estetika yang menarik secara visual, serta fitur-fitur bermain yang merangsang kreativitas dan imajinasi anak-anak.

Gambar 2 yang menampilkan desain wahana rintang panjat tali yang telah dikembangkan. Desain ini menunjukkan bagaimana struktur wahana tersebut terdiri dari jaring-jaring tali yang kuat dan tahan lama, dengan berbagai tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan sesuai dengan usia dan kemampuan anak-anak. Desain ini juga mempertimbangkan faktor ergonomi, memastikan kenyamanan saat bermain serta menghindari potensi cedera atau risiko keselamatan yang tidak diinginkan. Selama proses manufaktur, pemilihan material yang tepat menjadi faktor krusial. Bahan yang digunakan harus memiliki kekuatan dan ketahanan yang memadai untuk menanggung beban dan tekanan saat anak-anak bermain. Selain itu, teknik manufaktur yang akurat dan presisi diterapkan untuk memastikan setiap bagian wahana dirakit dengan baik dan sesuai dengan desain yang telah ditetapkan.



**Gambar 2.** Desain wahana bermain rintang panjat tali

Setelah desain wahana bermain rintang panjat tali dirancang dengan cermat, proses manufaktur dimulai dengan seleksi bahan berkualitas tinggi yang menjadi langkah awal dalam memastikan keandalan dan ketahanan wahana. Bahan-bahan ini dipilih dengan hati-hati untuk memenuhi kriteria tahan cuaca, tahan aus, dan ramah lingkungan. Dengan demikian, wahana dapat bertahan dan berfungsi optimal dalam berbagai kondisi lingkungan serta dapat digunakan berulang kali tanpa mengalami kerusakan yang signifikan. Selanjutnya, tahap produksi dan perakitan wahana bermain dimulai dengan menjaga kualitas dan kecermatan sebagai prioritas utama. Tim teknisi yang terampil dan berpengalaman bekerja dengan teliti dalam memproduksi setiap bagian wahana dengan tingkat akurasi yang tinggi. Peralatan dan mesin modern digunakan dalam proses ini untuk memastikan efisiensi produksi tanpa mengorbankan kualitas wahana. Tahapan ini melibatkan langkah-langkah seperti pemotongan, pembentukan, dan penyambungan bahan untuk menciptakan struktur yang kokoh dan aman.

Pada gambar 3 yang menggambarkan proses pemasangan wahana bermain rintang panjat tali. Setiap komponen wahana dipasang dengan hati-hati dan sesuai dengan petunjuk yang telah ditentukan. Dengan melalui tahapan manufaktur yang cermat dan dilakukan dengan ketelitian, wahana bermain rintang panjat tali ini dihasilkan dengan kualitas yang tinggi dan siap memberikan pengalaman bermain yang aman, menyenangkan, dan menantang bagi penggunanya. Wahana ini juga memenuhi persyaratan lingkungan, dengan bahan yang ramah lingkungan dan desain yang tahan lama.



**Gambar 3.** Pemasangan dan pengujian wahana bermain rintang panjat tali

Wahana bermain rintang panjat tali harus menjalani serangkaian uji coba dan inspeksi ketat sebelum dapat digunakan. Proses pengujian keselamatan menjadi langkah krusial guna memastikan bahwa wahana tersebut aman bagi pengguna, khususnya anak-anak. Setiap bagian wahana diperiksa secara teliti untuk memastikan tidak ada cacat produksi yang dapat menimbulkan potensi bahaya. Selain menghasilkan wahana yang aman dan berkualitas tinggi, perusahaan manufaktur juga memiliki tanggung jawab untuk menyediakan panduan perawatan dan pemeliharaan yang jelas kepada konsumen. Panduan tersebut memberikan bantuan kepada pemilik taman bermain atau fasilitas rekreasi dalam merawat wahana dengan baik, menjaga agar wahana tetap berfungsi optimal, dan memastikan keselamatan pengguna.



**Gambar 4.** Wahana bermain rintang panjat tali

Dalam setiap langkah manufaktur, setiap detail wahana bermain diperhatikan dengan cermat. Mulai dari perencanaan desain hingga pemilihan bahan berkualitas, setiap tahap dilakukan dengan penuh dedikasi dan teliti. Pengujian keselamatan yang ketat juga dilakukan untuk memastikan bahwa wahana ini dapat memberikan keamanan dan kepuasan kepada anak-anak yang menggunakannya.

Selain itu, peranan manufaktur juga mencakup penyediaan panduan perawatan dan pemeliharaan yang jelas kepada konsumen. Panduan ini membantu pemilik taman bermain atau fasilitas rekreasi dalam merawat wahana dengan benar, menjaga agar wahana tetap berfungsi optimal, dan memberikan jaminan keselamatan kepada pengguna. Dengan adanya upaya dan dedikasi yang terus-menerus dalam proses manufaktur, wahana bermain rintang panjat tali ini dapat memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan serta memberikan manfaat positif bagi perkembangan fisik dan kognitif anak-anak. Sebagaimana ditampilkan dalam Gambar 4, diperlihatkan hasil akhir yang merupakan bukti dari usaha dan perhatian terhadap detail yang telah dilakukan dalam seluruh proses manufaktur wahana ini.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil Pengabdian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan wahana bermain rintang panjat tali sebagai sarana bermain anak merupakan salah satu solusi yang efektif untuk mengisi lahan kosong di Taman Mekarsari. Diharapkan dengan hadirnya wahana bermain ini, anak-anak terutama di Desa Kaligentong, Kecamatan Gladagsari, Kabupaten Boyolali dapat memperoleh manfaat dalam berbagai aspek, seperti bersosialisasi, berkomunikasi, berinteraksi, dan belajar secara menyenangkan. Wahana bermain rintang panjat tali ini didesain dengan tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan motorik anak-anak dan kerjasama di antara mereka. Pengembangan wahana bermain rintang panjat tali diharapkan dapat memberikan solusi konkrit terhadap permasalahan yang ada di Taman Mekarsari dan memberikan kontribusi positif dalam perkembangan anak-anak secara interaktif. Dengan adanya wahana ini, diharapkan anak-anak dapat merasakan kegembiraan dan kepuasan saat bermain, sambil mengembangkan keterampilan motorik dan kemampuan

bekerja sama dengan teman sebaya. Selain itu, wahana ini juga menjadi sarana yang memfasilitasi pembelajaran interaktif dan kreatif bagi anak-anak.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Sebelas Maret atas Skema Hibah Pengabdian Group Riset Dana PNBPN dengan kontrak No: 229/UN27.22/PM.01.01/2023 dan Kelompok Tani Taman Mekarsari dalam mendukung Program Pengabdian kepada Masyarakat UNS Tahun 2023

### DAFTAR PUSTAKA

- Swastiani, S. Y., Kohdrata, N., & Astawa, I. N. G. (2022). Desain Taman Bermain Anak Berbasis Daya Kembang Kognitif Anak di Taman Kota Sewaka Dharma. *Jurnal Arsitektur Lansekap*, 8(2).
- Irhamna, S. A. (2017). Dampak Pengembangan Pariwisata Terhadap Perekonomian Masyarakat Sekitar Objek Wisata di Dieng Kabupaten Wonosobo. *Economics Development Analysis Journal*, 6, 320–328.
- Lenggogini, S. (2017). Memahami Selera Wisata Milenial. Diambil dari <https://travel.kompas.com/read/2017/12/18/193326627/memahami-selerawisatawan-milenial?page=all> Wulandari,
- D., Akbar, M., & Jannah, M. (2016). Aglomerasi UMKM Dengan Optimalisasi Tempat Wisata Dalam Pembangunan Desa Wisata Sebagai Peningkatan Perekonomian Masyarakat (Studi Kasus Di Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk). In Seminar Nasional Manajemen, Ekonomi, Akuntansi
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Wijayanti, A. (2017). Analisis Dampak Pengembangan Desa Wisata Kembang Arum Terhadap Perekonomian Masyarakat Lokal. Tesis. Sarjana Wiyata Tamansiswa Yogyakarta.
- Wiradiputra, F. A., & Brahmanto, E. (2016). Analisis Persepsi Wisatawan Mengenai Penurunan Kualitas Daya Tarik Wisata terhadap Minat Berkunjung. *Jurnal Pariwisata*, 3(2), 129– 137.