

**STUDI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI WISATA MINAT
KHUSUS DI DESA WISATA KUBU GADANG KOTA PADANG
PANJANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kesehatan Dan Rekreasi
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Olahraga*



Oleh :

**FAJAR FAJRILA
NIM.16089035**

**JURUSAN KESEHATAN DAN REKREASI
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2020

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Keolahragaan Jurusan Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

Judul : Studi Permainan Tradisional Sebagai Wisata
Minat Khusus di Desa Wisata Kubu Gadang
Kota Padang Panjang

Nama : Fajar Fajrila

NIM/TM : 16089035/2016

Jurusan : Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, 5 Juni 2019

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	Endang Sepdanius, S.Si, M.Or NIP. 19890926 201504 1 002	1. _____
Anggota	1. Dr.Anton Komaini,S.Si,M.Pd NIP. 19860712 201012 1 008	2. _____
	2. Liza,S.Si, M.Pd	3. _____

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE ARTIKULASI TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS VII SMPN 3 PADANG**

Nama : Fajar Fajrila

NIM/BP : 16089035/2016

Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Jurusan : Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, 5Juni 2019

Disetujui Oleh:

Pembimbing

Ketua Jurusan

Endang Sepdanius, S.Si, M.Or
NIP. 19890926 201504 1 002

Dr. M. SazeliRifki, S.Si, M.Pd
NIP. 197907042009121004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Fajar Fajrila
NIM/BP : 16089035/2016
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Jurusan : Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Judul Skripsi : Studi Permainan Tradisional Sebagai Wisata
Minat Khusus di Desa Wisata Kubu Gadang
Kota Padang Panjang

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat adanya karya ataupun pendapat yang ditulis atau diterbitkan kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 5 Juni 2020

Yang Menyatakan



Fajar Fajrila

NIM.16089035

ABSTRAK

Fajar Fajrila(2020) “Studi Permainan Tradisional Sebagai Wisata Minat Khusus Di Desa Wisata Kubu Gadang Kota Padang Panjang”

Masalah dalam penelitian ini yaitu tentang permainan masyarakat Kubu Gadang yang dijadikan obyek wisata utama desa wisata Kubu Gadang. Penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan permainan masyarakat Kubu Gadang dalam peran obyek utama wisata yang ada di Desa Wisata Kubu Gadang. Sehingga hasil penelitian ini menjadi pedoman pelaksanaan kegiatan dan promosi Desa Wisata Kubu Gadang yang lebih baik lagi kedepannya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan menggunakan metode deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Informan dalam penelitian ini adalah Ketua Podarwis Desa Wisata Kubu Gadang, Kasi Permitraan dan Pemasaran Dinas Parwisata Kota Padang Panjang, pengelola Desa Wisata Kubu Gadang, dan masyarakat Kubu Gadang. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif yang mencakup tiga kegiatan secara bersama yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: Permainan tradisional masyarakat Kubu Gadang sangat efektif mendatangkan wisatawan luar dan dalam negeri untuk menikmati permainan tradisional di Desa Wisata Kubu Gadang Kota Padang Panjang.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Promosi.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Studi Permainan Tradisional Sebagai Wisata Minat Khusus Di Desa Wisata Kubu Gadang Kota Padang Panjang”. Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk menyelesaikan Program Studi Ilmu Keolahragaan serta guna memperoleh gelar sarjana olahraga dengan jenjang strata satu (S1) di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki keterbatasan dan kekurangan dalam penulisan. Oleh sebab itu penulis menerima saran dan kritikan dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Untuk kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sedalam-dalamnya yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini kepada :

1. Bapak Prof. Drs. H. Ganefri, M.Pd., Ph.D selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Alnedral, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. M.Sazali Rifki, S.Si,M.Pdselaku Ketua Jurusan Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Endang Sepdanius, S.Si,M.Orselaku pembimbing sekaligus Penasehat Akademik yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran

untuk membimbing penulis selama dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini

5. Bapak Dr. Anton Komaini, S.Si,M.Pd Selaku penguji satu dalam penulisan skripsi ini yang telah memberi nasehat, saran, masukan, arahan, dan koreksi selama penyelesaian skripsi ini.
6. Ibuk Liza, S.Si,M.Pd Selaku penguji dua dalam penulisan skripsi ini yang telah memberi nasehat, saran, masukan, arahan, dan koreksi selama penyelesaian skripsi ini.
7. Ibuk Yuliza Zen Sebagai Ketua Kelompok Sadar Wisata Kubu Gadang yang telah memberikan izin dan sumber pengumpulan data untuk penelitian ini.
8. Teristimewa kepada kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan moril dan materil serta Do'a yang selalu mengiringi kegiatan ini. Tak lupa untuk kakak dan adik tercinta yang telah memberikan bantuan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh sahabat-sahabat mahasiswa FIK UNP

Semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi amal saleh dan di Ridhoi oleh Allah SWT.Amin...

Padang, 13 Mei 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	
KATA PENGANTAR.....	
DAFTAR ISI.....	II
DAFTAR TABEL.....	IV
DAFTAR GAMBAR.....	V
DAFTAR LAMPIRAN.....	VI
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	8
1. Studi.....	8
2. Permainan Olahraga Tradisional	9
3. Wisata Minat Khusus.....	19
4. Pasar Digital Desa Kubu Gadang	21
B. Pertanyaan penelitian	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metodologi Penelitian	28
B. Lokasi Penelitian.....	28
C. Informasi Penelitian	29
D. Sumber Data.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
F. Alat Pengumpulan Data	32
G. Instrument Penelitian	33
H. Teknik Analisis Data	33
I. Uji Keabsahan Data.....	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	37
1. Deskripsi Tempat Penelitian.....	37
2. Deskripsi Hasil Penelitian.....	44
B. Pembahasan.....	59

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA.....	70
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	71
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rincian Jumlah Pengunjung	64
2. Tabel Daftar Obyek Dalam Penelitian.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Desa Wisata Kubu Gadang.....	22
2. Atraksi Tradisional.....	24
3. Olahraga Permainan Silek Lanyah.....	25
4. Peta Wilayah Desa Kubu Gadang.....	28
5. Peta Kawasan Desa Wisata Kubu Gadang.....	37
6. Makan Bajamba Salah Satu Paket Kuliner.....	40
7. Menanam Padi salah satu Paket Edukasi.....	41
8. Silek Lanyah Salah Satu Paket Atraksi.....	41
9. Masyarakat Memainkan Pacu Upiah.....	44
10. Lokasi Pertunjukan Desa Wisata Kubu Gadang.....	96
11. Lokasi Pertunjukan Permainan Tradisional.....	96
12. Wisatawan Untuk Menyaksikan Permainan Tradisional.....	97
13. Permainan Tradisional Silek Lanyah.....	97
14. Permainan Tradisional Bola Lanyah.....	98
15. Permainan Tradisional Pacu Upiah.....	98
16. Musik Tradisional Mengiringi Atraksi Permainan Tradisional.....	99
17. Brosur Desa Wisata Kubu Gadang.....	100
18. Wawancara dengan Ketua Kelompok Sadar Wisata Kubu Gadang.....	101
19. Wawancara Dengan Niniak Mamaak Masyarakat Kubu Gadang	101
20. Wawancara Dengan Pengurus Harian Desa Wisata Kubu Gadang.....	101
21. Wawancara dengan Kasi Permitraan dan Pemasaran Dinas Pariwisata Kota Padang Panjang.....	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Pedoman Observasi Penelitian.....	71
2. Pedoman Wawancara.....	72
a. Pedoman Wawancara dengan Datuak Sakti selaku dewan pelindung Kubu Gadang.....	72
b. Pedoman Wawancara dengan Nanda Saputra selaku anggota Harian Desa Wisata Kubu Gadang.....	73
c. Pedoman Wawancara dengan Yuliza Zain Selaku Ketua Komariat dan Kelompok Sadar Wisata Kubu Gadang.....	74
d. Pedoman Wawancara dengan yal Selaku Bidang Promosi Desa Wisata Kubu Gadang.....	75
3. Wawancara Dengan Ketua Pokdarwis Desa Wisata Kubu Gadang.....	76
4. Wawancara Peneliti Dengan Pengelola Desa Wisata Kubu Gadang....	83
5. Wawancara Peneliti Dengan Masyarakat Desa Kubu Gadang.....	88
6. Wawancara Peneliti Dengan Kasi Permitraan dan Pemasaran Dinas Pariwisata Kota Padang Panjang.....	92
7. Tabel Daftar Obyek Dalam Penelitian.....	95
8. Lampiran 8 gambar.....	96
9. Surat Izin Penelitian.....	103
10. Surat Balasan Izin Penelitian.....	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sumatera Barat memiliki beragam budaya maupun ciri khas yang dapat di lihat serta diekspresikan dalam olahraga yaitu permainan tradisional. Dari mempelajari permainan tradisional kita dapat menghargai budaya yang telah di wariskan turun temurun dan menjadi ciri khas suatu daerah tersebut.

Olahraga juga diatur dalam peraturan perundang-undangan dengan berdasar pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional yang berbunyi “Keolahragaan Nasional bertujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperlakukan ketahanan nasional serta mengangkat harkat, martabat dan kehormatan bangsa”.

Permainan tradisional adalah suatu bentuk permainan rakyat yang dicetuskan oleh orang tua terdahulu yang tumbuh dan berkembang secara turun menurun yang memiliki keunikan dan daya tarik masing-masing. Pada kenyataannya pada saat sekarang ini permainan tradisional hampir tergantikan dan terpinggirkan dengan permainan modern, hal ini terutama karena pesatnya teknologi yang memproduksi berbagai permainan berbasis android yang modern. Nuriman, dkk(2016) menyatakan “permainan tradisional yang di wariskan secara turun menurun memiliki faedah yang tidak sedikit, di samping itu dalam melestarikan budaya sebagai karakter bangsa, juga bermanfaat bagi

perkembangan psikologis maupun dalam meningkatkan kreativitas serta meningkatkan ketahanan fisik dan mendukung olahraga yang lain terutama dalam meningkatkan kemampuan kelincahan”.

Dari kutipan diatas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa permainan tradisional adalah kegiatan budaya yang dilakukan terus-menerus disuatu daerah. Kemudian menjadi permainan tradisional yang di ajarkan secara turun-menurun.

Seiring berjalanya waktu permainan tradisional di buat lebih menarik dan diadakan di tempat yang bernuansa alam seperti di perdesaan, pergunungan, pantai, pulau atau pun di tempat wisata yang memiliki daya jual di sebuah pariwisata.

Pariwisata merupakan suatu industri yang bergerak di bidang jasa yang sampai saat ini sudah menjadi industri terbesar di dunia, misalnya di daerah Sumatera Barat. Provinsi Sumatera Barat adalah salah satu Provinsi di Indonesia yang menyimpan banyak potensi wisata, baik wisata alam maupun wisata minat khusus. Dengan adanya perkembangan dalam dunia pariwisata, pada saat ini wisata minat khusus mulai di sukai oleh wisatawan. Rian Heryana (2013:1) menyatakan wisata minat khusus adalah “jenis pariwisata aktif yang pada umumnya melibatkan wisatawan sebagai pelaku, bukan sebagai penonton”.

Dari kutipan di atas dapat di tarik suatu kesimpulan bahwa minat khusus itu adalah wisata yang langsung di nikmati oleh wisatawan sebagai pelaku. sifatnya lebih menantang dan tidak jarang memiliki resiko yang tinggi. Karna

sebab itu wisata ini di dituntut untuk memiliki fisik yang prima yang sudah di siapkan dari latihan yang rutin. Wisata ini biasanya didominasi oleh kelompok usia tertentu yang memungkinkan melakukan wisata jenis ini.

Provinsi Sumatera Barat merupakan salah satu dari 33 Provinsi di Indonesia yang mempunyai kekayaan alam sehingga memungkinkan mengembangkan objek wisata. Dari pulau, pantai, pergunungan, lembah, hingga kekayaan perdesaan yang di kembangkan menjadi objek wisata. Salah satu kekayaan alam yang di manfaatkan menjadi objek wisata perdesaan yaitu desa Kubu Gadang yang berada di tengah kota Padang Panjang. Menurut Sakti(2020) "Desa Kubu Gadang bukan hanya sekedar menikmati indah pemandangan saja, sekarang yang menjadi wisata adalah kegiatan-kegiatan tradisi yang menonjol di daerah ini yang bisa menjadi daya jual, dan juga bisa mendatangkan wisatawan dan mendapatkan hasil untuk orang banyak itu yang di katakan wisata. Contohnya di Kubu Gadang terdapat wisata kuliner dan wisata budaya".

Dari kutipandiatas dapat di simpulkan Kubu Gadang memiliki kekayaan alam yang mampu dikembangkan menjadikan objek wisata kekinian yang tidak menghilangkan unsur budaya yang di pertahankan sejak lama. Keunggulan tersebut yang menjadi daya tarik tersendiri di karenakan selain kita berlibur di perdesaan, kita juga dapat belajar budaya yang masih kental terasa seperti pertunjukan permainan tradisional, baronde, makan bajamba. Sehingga Desa Kubu Gadang menjadi desa wisata.

Desa Wisata Kubu Gadang terdapat paket wisata untuk memudahkan wisatawan menentukan tarif wisata, paket wisata yaitu: paket wisata kuliner, edukasi dan atraksi. Salah satu keunggulan desa wisata Kubu Gadang terdapat di wisata atraksi yaitu terdapat beragam kesenian olahraga tradisional minang yang dipertunjukkan seperti silek lanyah, pacu upiah, bola lanyah, pacu kudo talutuak. Wisatawan dapat menikmati beragam permainan tradisional, namun wisatawan tidak hanya menonton lalu menikmati pertunjukan, namun wisatawan dapat menjadi pelaku aktif ataupun turun langsung dalam permainan untuk belajar lalu mendapatkan pengalaman dari wisata yang dilakukan. Hal ini selaras dengan definisi permainan tradisional sebagai wisata minat khusus.

Desa Kubu Gadang Terkenal dengan desa wisata. Secara *topografis* Desa Wisata Kubu Gadang terdiri dari perbukitan, persawahan dan pergunungan yaitu gunung merapi dan gunung singgalang yang saling berdampingan. Hal ini sangat memungkinkan Desa Wisata Kubu Gadang untuk dikembangkan menjadi desa wisata di Padang Panjang.

Desa Wisata Kubu Gadang didirikan oleh pemuda pelopor masyarakat Kubu Gadang yang kepalai oleh Yuliza Zen. Yuliza Zen bersama pemuda pelopor Desa wisata Kubu Gadang mendirikan desa wisata pada tahun 2015. Diawali dengan mengikuti pelatihan tentang pariwisata di Padang, timbul lah ide dari pemuda-pemudi pelopor Kubu Gadang untuk mengembangkan potensi yang ada di desa Kubu Gadang menjadi desa wisata. Potensi yang

sudah ada memang mumpuni untuk menjadi obyek wisata, dari tempat yang strategis dikelilingin alam yang sangat indah dan cuaca yang sejuk.

Medi Rosdian selaku kepala Bidang Pariwisata Padang pada posmetropadang.co.id menyatakan bahwa obyek wisata Kubu Gadang menjadi salah satu *icon* wisata daerah yang berjuluk Kota Serambi Mekah itu, Pemerintah Kota Padang Panjang menganggarkan dana untuk mengembangkan desa wisata. Tidak sampai di situ, geliat desa wisata Kubu Gadang sampai di titik teratasnya Pada 28 Oktober 2018 lalu, desa wisata di berinama oleh Kementerian Pariwisata dengan sebutan Pasar Digital lalu diresmikan secara langsung oleh Menteri. Hasil dari pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang sudah mulai terlihat dari pengakuan dari pemerintah kota maupun Kementerian Pariwisata Republik Indonesia.

Harus menjadi perhatian, apakah terdapat keefektifan paket wisata, dilihat dari tingkat pengunjung yang datang ke Desa Wisata Kubu Gadang Dan dari paket atraksi yaitu permainan tradisional yang di pertunjukan, apakah dapat mengembangkan tingkat promosi di Desa Wisata Kubu Gadang? Untuk itu, diperlukan penelitian yang mendalam untuk mendapatkan suatu konsep Olahraga Tradisional Wisata Minat Khusus di Desa Wisata Kubu Gadang.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk membahas dalam penelitian ini dengan judul **“Studi Permainan Tradisional Sebagai Minat Khusus Di Pasar Digital Desa Wisata Kubu Gadang di Kota Padang Panjang”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas maka identifikasi di atas adalah:

1. Masyarakat khususnya generasi muda kurang mengenal permainan tradisional.
2. Potensi wisata belum sepenuhnya disadari dan dimanfaatkan oleh masyarakat dalam kemajuan pariwisata.
3. Masih terdapat kurangnya keefektifan dari paket wisata dilihat dari tingkat pengunjung.
4. Belum adanya sarana dan prasarananya yang memadai pada desa wisata.
5. Permainan masyarakat Kubu Gadang dijadikan obyek utama desa wisata.

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian pada penelitian ini adalah dari semua aspek promosi yang ada fokus penelitian ini adalah pada permainan tradisional. Peneliti mengfokuskan penelitian pada permainan masyarakat Kubu Gadang sebagai obyek utama wisata di Desa Wisata Kubu Gadang Kota Padang Panjang.

D. Perumusan Masalah

1. Dengan permainan tradisional apa mampu mendukung obyek wisata Desa Wisata Kubu Gadang?
2. Bagaimana pelaksanaan strategi promosi Desa Wisata dan Dinas Pariwisata yang telah dilakukan hingga sekarang ini?
3. Bagaimana hambatan yang di alami Desa Wisata dan Dinas Pariwisata dalam pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang?

4. Bagaimana langkah-langkah yang di tempuh Desa Wisata dan Dinas Pariwisata dalam menangani berbagai hambatan yang di alami?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang di rumuskan diatas,makatujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan permainan tradisional seperti apa yang mempunyai keunikan sehingga mampu mendukung promosi Desa Wisata Kubu Gadang.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan strategi promosi Desa Wisata Kubu Gadang dan Dinas Pariwisata yang sedang dilakukan.
3. Untuk menganalisis hambatan strategi promosi yang di alami Desa Wisata Kubu Gadang dan Dinas Pariwisata dalam mengembangkan Desa Wisata Kubu Gadang.
4. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah upaya yang di lakukan Desa Wisata Kubu Gadang dan Dinas Pariwisata dalam menangani berbagai hambatan strategi promosi.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan yang berguna bagi semua pihak,baik secara teoritis dan praktis:

1. Peneliti sendiri, untuk melengkapi salah satu persyaratan dalam meraih gelar Sarjana (S1) pada Jurusan Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
2. Sebagai bahan pelajaran untuk mempelajari olahraga tradisional khususnya di desa wisata.

3. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang manfaat permainan tradisional bagi lingkungan sekitar.
4. Sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa di Perpustakaan FIK UNP