



Makna Filosofis dalam Mainan Tradisional: Identitas Budaya dan Transmisi Nilai di Museum Kolong Tangga, Indonesia

Tiara Permata Bening ^{1✉}, Eko Suhendro ²
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia^{1,2}
DOI: [10.31004/aulad.v9i3.1734](https://doi.org/10.31004/aulad.v9i3.1734)

✉ Corresponding author:
[199811052025052006@uin-suka.ac.id]

ABSTRAK

Selama ini, mainan cenderung dipandang sebagai media stimulasi perkembangan anak, sementara dimensi filosofis, simbolik, dan kultural yang direpresentasikan melalui bentuk, material, dan cara bermainnya belum banyak dikaji. Maka, penting untuk mengkaji mainan sebagai representasi nilai agar nilai positif yang terkandung dapat dimanfaatkan untuk anak usia dini. Penelitian ini mengkaji tentang nilai-nilai filosofis yang terkandung dalam mainan Indonesia dan mancanegara dari bentuk, bahan, dan cara bermain dalam koleksi Museum Kolong Tangga dan nilai yang diangkuy oleh masyarakat dari mainan berasal. Pendekatan yang digunakan kualitatif eksploratif dan data dikumpulkan dari observasi, wawancara kepada kurator museum dan ahli psikolog lalu analisis dengan hermeneutika dan semiotik. Hasil mengungkapkan mainan mencerminkan kondisi geografis, struktur sosial, serta pandangan hidup komunitas asalnya. mainan mentransmisikan nilai keseimbangan, spiritualitas, keterhubungan dengan alam, identitas budaya, dan multikulturalisme. Memahami makna filosofis di balik mainan tidak hanya penting dalam pelestarian budaya, tetapi relevan dalam mendesain pendidikan anak usia dini yang bermakna.

Kata kunci: *Mainan, Identitas Budaya, Anak Usia Dini*

ABSTRACT

Toys have traditionally been viewed primarily as tools for stimulating child development, while the philosophical, symbolic, and cultural dimensions manifested through their forms, materials, and modes of play have received limited scholarly attention. Consequently, it is crucial to examine toys as representations of values so that the positive values they embody can be harnessed for early childhood education. This study investigates the philosophical values inherent in Indonesian and international toys analyzing their forms, materials, and play methods within the Kolong Tangga Museum collection, as well as the values attributed to them by their communities of origin. Employing an exploratory qualitative approach, the study gathered data through observations and interviews with museum curators and psychologists, subsequently analyzing the findings using hermeneutic and semiotic frameworks. The results reveal that toys reflect the geographical conditions, social structures, and worldviews of their originating communities, transmitting values such as balance, spirituality, connection to nature, cultural identity, and multiculturalism. Understanding the philosophical significance of toys is not only vital for cultural preservation but also highly relevant to the design of meaningful early childhood education.

Keywords: *Toys, Cultural Identity, Early Childhood*

Article Info

Copyright (c) 2026 Tiara Permata Bening, et al.

Received 14 July 2026, Accepted 6 October 2026, Published 14 October 2026

1. PENDAHULUAN

Permainan merupakan objek yang sangat erat hubungannya dengan anak usia dini. Permainan umumnya diakui sebagai aktualisasi dari kegiatan bermain yang dikendalikan oleh para pelaku dan memberikan pengalaman serta pembelajaran (Hayati & Putro, 2021). Permainan dinilai bermanfaat untuk memberikan kesenangan, menstimulasi perkembangan, sebagai sarana interaksi sosial, dan ekspresi emosional. Permainan memiliki dampak sosial yang berperan dalam pembentukan identitas individu (Kumalasari et al., 2024). Dalam kehidupan anak usia dini, bermain bukan hanya aktivitas rekreatif, tetapi juga merupakan wahana penting dalam proses internalisasi nilai, norma, dan struktur berpikir. Salah satu media utama dalam proses tersebut adalah mainan yang berfungsi tidak hanya sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai cerminan budaya dan nilai filosofi masyarakat setempat dari mainan itu berasal.

Mainan memegang peran sebagai salah satu bentuk seni hiburan yang terlahir dari budaya local. Seperti mainan tradisional yang menyimpan arti simbolis dan diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya (Sari & Kurniawan, 2024). Indonesia memiliki museum yang menampung berbagai macam mainan dari lintas generasi, budaya, dan negara. Museum tersebut adalah museum kolong tangga. Museum kolong tangga merupakan museum mainan pertama di Indonesia yang memiliki beraneka ragam koleksi mainan mulai dari mainan Indonesia maupun manca negara. Berbagai mainan yang menjadi koleksi museum kolong tangga memiliki nilai-nilai filosofis. Museum bukan sekadar tempat menyimpan benda lama, tapi juga ruang edukatif (Armiyati & Firdaus, 2020) tentu mampu menjadi media untuk mengenalkan nilai filosofi yang ada dalam mainan koleksinya. Koleksi mainan dapat menjadi representasi dari nilai-nilai universal dan partikular budaya.

Secara luas penelitian tentang mainan berfokus pada aspek psikologi perkembangan dan dampaknya bagi anak. Sebagaimana diungkapkan dalam penelitian sebelumnya mainan memiliki peran dalam meningkatkan kreativitas, minat belajar, literatur dan tumbuh kembang anak (Maknuni, 2025; Maryuni & Nurizzati, 2018; Ramadhan et al., 2026; Utomo et al., 2024; Wibisono & Estiyono, 2018). Dari penelitian tersebut kita dapat mengetahui bahwa umumnya focus studi terhadap mainan lebih menekankan pada fungsi edukatif dan stimulasi perkembangan anak usia dini namun belum banyak yang secara khusus menggali makna filosofis dan simbolik dari perspektif lintas budaya. Kajian filosofis mainan pernah disinggung dalam penelitian Cinantya (Cinantya, 2025) yang mengungkapkan bahwa mainan memiliki nilai filosofis namun tidak dikupas secara mendalam karena penelitian tersebut menitik beratkan pada kajian fotografis.

Study sebelumnya tentang korelasi antara permainan dan budaya telah menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi sarana dalam penanaman budaya, alat pengajaran, dan alat stimulasi perkembangan anak yang disesuaikan dengan budaya setempat (Madondo & Tsikira, 2022; Suryani & Handoyo, 2026). Lebih dari itu kajian mendalam tentang nilai filosofis pada mainan dapat memperkaya pendekatan pedagogis yang kontekstual, interkultural, dan bermuatan lokal-global. Maka dari itu penting untuk mengkaji mainan secara lintas budaya sebagai pendekatan baru dalam pendidikan karakter dan interkultural anak usia dini.

Sejauh ini mainan cenderung dipandang sebagai media bermain dan stimulasi perkembangan anak. Cara pandang tersebut mengkesampingkan dimensi filosofis, simbolik, dan kultural yang melekat pada mainan. Padahal mainan memiliki peran yang serius dalam mentransmisikan nilai sosial dan budaya (Güven & Sakarya, 2025). Sebagai artefak budaya mainan merefleksikan nilai budaya, teknologi, dan dinamika sosial masyarakat (Indra & Persada, 2024). Mainan juga menjadi objek yang membawa norma, nilai, dan struktur sosial masyarakat pendukungnya (Riede et al., 2023). Seringkali mainan mampu merefleksikan pandangan tentang anak dan masa kecil pada suatu waktu, menjadi miniatur dari cita-cita anak saat dewasa, dan objek yang membawa nilai sosial tertentu (Cowan, 2024). Karena bentuk, material, dan cara memainkan mainan mampu membawa nilai-nilai tersebut maka mainan dapat dibaca sebagai teks budaya yang menyimpan pengetahuan tentang pandangan masyarakat (Barbosa & Almeida, 2020). Dengan demikian keberagaman mainan belum sepenuhnya dimanfaatkan sebagai sumber pengetahuan untuk memahami bagaimana nilai filosofis dan pandangan budaya dilekatkan dan direpresentasikan melalui mainan. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menambah pemahaman terhadap mainan. Agar nilai positif yang terkandung dalam mainan

dapat bermanfaat untuk membentuk karakter anak usia dini yang memainkannya. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengeksplorasi nilai-nilai filosofis yang terkandung dalam beberapa mainan yang berasal dari lintas budaya yang Koleksi Museum Kolong Tangga. Penelitian ini berusaha mengkaji tentang nilai-nilai filosofis yang terkandung dalam mainan tradisional Indonesia dan mancanegara dikonstruksikan melalui bentuk, bahan, dan cara bermain dalam koleksi Museum Kolong Tangga dan nilai yang diangkat oleh masyarakat dari mainan berbagai budaya.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif eksploratif dengan desain interpretatif berbasis hermeneutika dan semiotika. Pendekatan kualitatif eksploratif dipilih karena penelitian ini tidak bertujuan mengukur efektivitas mainan atau menguji hubungan antarvariabel, melainkan mengeksplorasi dan memahami secara mendalam nilai-nilai filosofis yang terkandung dalam mainan sebagai artefak budaya. Desain interpretatif digunakan untuk menafsirkan makna yang berada di balik wujud fisik dan penggunaan mainan, sedangkan hermeneutika dan semiotika digunakan sebagai landasan analisis untuk membaca mainan sebagai objek yang mengandung teks, tanda, simbol, dan representasi budaya. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menghubungkan bentuk, bahan, warna, tokoh, fungsi, aturan, dan cara memainkan mainan dengan konteks sosial budaya masyarakat asalnya sehingga nilai filosofis tidak hanya dipahami berdasarkan karakteristik fisik mainan, tetapi juga berdasarkan makna yang dikonstruksikan melalui sejarah, narasi, dan praktik budaya yang melingkupinya.

Data penelitian terdiri atas data visual, verbal, dan dokumenter yang berkaitan dengan koleksi mainan di Museum Mainan Kolong Tangga Yogyakarta. Data visual meliputi bentuk, ukuran, warna, bahan, ornamen, tokoh, simbol, serta komponen yang terdapat pada setiap mainan yang menjadi objek kajian. Data verbal diperoleh dari hasil wawancara dengan kurator atau pengelola museum mengenai asal-usul, sejarah, fungsi, cara penggunaan, dan narasi yang melekat pada koleksi mainan, serta dari ahli psikologi dan ahli budaya yang memberikan interpretasi mengenai makna, nilai, dan konteks kultural mainan. Sementara itu, data dokumenter mencakup katalog koleksi, label dan deskripsi kuratorial, arsip museum, dokumentasi visual, serta sumber tertulis lain yang relevan untuk menjelaskan latar belakang dan konteks budaya mainan. Mainan yang dianalisis dipilih secara purposif dengan mempertimbangkan keberagaman asal budaya, karakteristik bentuk, ketersediaan informasi mengenai konteksnya, serta potensi objek tersebut dalam merepresentasikan nilai filosofis tertentu.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Observasi digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik visual dan material mainan dengan indikator bentuk, bahan, warna, ukuran, ornamen, simbol, mekanisme permainan, dan cara penggunaan. Wawancara digunakan untuk menggali makna yang diberikan informan terhadap mainan dengan indikator meliputi sejarah dan asal-usul, fungsi permainan, cara bermain, nilai budaya, simbol atau makna yang melekat, nilai sosial, serta pandangan informan mengenai relevansi mainan bagi pendidikan anak. Sedangkan analisis dokumen digunakan untuk memperoleh dan mengonfirmasi informasi mengenai identitas, asal budaya, periode, deskripsi, fungsi, dan narasi kuratorial setiap mainan.

Analisis data dilakukan secara bertahap. Tahap pertama adalah identifikasi dan reduksi data melalui pemilahan informasi yang berkaitan dengan karakteristik fisik, simbol, narasi, cara bermain, serta konteks budaya mainan. Tahap kedua adalah kategorisasi, yaitu mengelompokkan tanda dan makna yang muncul berdasarkan kesamaan karakteristik atau nilai yang direpresentasikan. Tahap ketiga berupa analisis semiotik untuk mengidentifikasi unsur-unsur yang berfungsi sebagai tanda dan menginterpretasikan hubungan antara bentuk atau simbol yang tampak dengan makna yang direpresentasikan. Tahap selanjutnya adalah interpretasi hermeneutik dengan menempatkan makna tersebut dalam konteks sejarah, budaya, fungsi, dan praktik masyarakat asal mainan, serta melakukan pembacaan secara berulang antara bagian-bagian objek dengan konteks keseluruhannya. Hasil interpretasi kemudian dibandingkan dengan data wawancara dan dokumen melalui triangulasi untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan konsisten. Tahap akhir dilakukan dengan merumuskan tema-tema nilai filosofis yang muncul serta membandingkan persamaan dan perbedaan representasi nilai tersebut pada mainan dari berbagai latar budaya.

Alur dalam pelaksanaan penelitian dimulai dari observasi awal yang dilaksanakan di museum kolong tangga, dilanjutkan dengan pemilihan koleksi mainan, lalu pengumpulan data penelitian,

setelah data berhasil dikumpulkan lalu dilakukan organisasi dan reduksi data, lalu analisis data, serta dilakukan perumusan temuan, dan penarikan kesimpulan. Alur penelitian digambarkan sebagaimana pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Makna Filosofis Identitas Budaya dalam Representasi Mainan

Museum Kolong Tangga merupakan museum mainan pertama dan satu satunya di Indonesia. Museum kolong tangga pernah mengalami pergantian nama yaitu Museum Anak Kolong Tangga dan Museum Pendidikan dan Mainan Anak Kolong Tangga. Museum ini didirikan oleh Rudi Corner seniman Belgia yang tinggal di Indonesia atas dasar kekhawatiran akan lunturnya pemahaman anak dan remaja tentang tradisi dan budaya Bangsa Indonesia. Koleksi musium kolong tangga saat ini berjumlah 16000 yang terdiri dari mainan, alat permainan, permainan, buku cerita, poster, gambar, dan lain-lain. Saat ini koleksi musium kolong tangga yang ditampilkan tidak semuanya melainkan hanya 300-400 mainan. Hal ini dikarenakan keterbatasan ruang museum kolong tangga.

Koleksi mainan Museum Kolong tangga tidak hanya berasal dari Indonesia saja, melainkan juga dari mancanegara. Menurut penjelasan curator museum koleksi ini didapatkan dengan berbagai macam cara. Awalnya berasal dari mainan milik Rudi Corner yang disumbangkan kepada Yayasan Damai dengan jumlah 1500 mainan. Beberapa mainan diberikan oleh donatur yang merasa perlu memberikan mainan pribadinya kepada museum. Donatur tersebut merasa mainannya bersejarah dan penting untuk dikoleksi di museum kolong tangga. Donatur yang memberikan mainannya berasal dari Indonesia maupun Mancanegara. Bentuk dan mainan di museum sangat beragam mulai dari berbahan alam, kayu, kain, besi, dan bahan-bahan lainnya.

Secara umum mainan koleksi Museum Kolong Tangga memiliki beberapa karakteristik seperti edukatif, bernilai filosofis, produk budaya tempat mainan itu berasal, mencerminkan keadaan ekonomi dan social tempat mainan itu dibuat. Misalnya mainan boneka yang berasal dari berbagai negara. Setiap boneka mencerminkan keadaan tempat boneka itu berasal. Juga wayang, yoyo, kitiran, dan beberapa mainan lainnya. Namun disini tidak akan dibahas seluruh mainan koleksi Museum Kolong Tangga. Melainkan hanya beberapa mainan yang dipilih berdasarkan kesamaan mainan yang dimainkan antara satu negara dan negara lain. Berikut beberapa mainan yang dipilih dalam penelitian terurau dalam Tabel 1.

Mainan sebagai artefak budaya tidak sekadar menjadi media hiburan, melainkan mengandung sistem nilai, identitas kolektif, dan filosofi hidup yang mencerminkan masyarakat tempat mainan tersebut berasal (Nhi, 2017). Dalam koleksi Museum Kolong Tangga Yogyakarta, berbagai mainan tradisional dan lintas budaya memperlihatkan narasi filosofis dan simbolik yang beragam. Misalnya, yoyo tidak hanya menjadi alat permainan motorik, tetapi juga melambangkan siklus hidup naik dan turun sebagai simbol dinamika nasib manusia. Bermain dipercaya mampu memberikan dampak positif bagi masyarakat seperti memberikan solusi dari problematika hidup, membangun hubungan social, dan menemukan identitas (Güneş, 2023). Dampak baiknya bagi anak usia dini dapat membantu pertumbuhan karakter (Wulandari et al., 2022). Dari Indonesia, China, India, hingga Yunani, yoyo memiliki bentuk serupa, tetapi bahannya berbeda. Yoyo dari kayu menunjukkan keterikatan dengan alam dan kesederhanaan masyarakat agraris, sementara yoyo dari logam menunjukkan pengaruh industrialisasi dan estetika presisi dari budaya urban Eropa.

Selain yoyo mainan yang digemari anak usia dini adalah boneka. Boneka berperan sebagai representasi objek yang disukai anak dan menarik perhatian anak usia dini. Boneka sebagai objek yang dilibatkan anak dalam cerita imajinatifnya (Amalia et al., 2025). Di museum kolong tangga terdapat boneka dari berbagai negara juga memuat simbol budaya yang khas. Boneka Iran menampilkan atribut khas Persia seperti kerudung dan gaun tradisional, serta wajah halus dan mata besar yang

merepresentasikan keanggunan bangsanya. Boneka Iran menjadi obyek pelestarian tradisi dan identitas kesukuan (Nikouei & Sohrabi Nasirabadi, 2016). Boneka Ndebele dari Afrika dihiasi manik-manik dengan warna dan pola simbolik yang berkaitan dengan spiritualitas, struktur sosial, dan hubungan manusia dengan leluhur. Sementara boneka Jepang Kokeshi, Daruma, dan Hina Ningyo mengandung makna spiritual dan estetika seperti keberuntungan, harapan, dan penghormatan pada tradisi.

Tabel 1. Deskripsi Mainan

Nama Mainan	Deskripsi Mainan	Bahan	Cara Bermain
Yoyo	Yoyo Yunani dua cakram kerucut yang dihubungkan oleh poros di tengah, dengan tali yang dililitkan di sekitar poros tersebut, dan ujung lainnya biasanya dikaitkan ke jari pemain.	Besi dan tali	Cara memainkannya adalah dengan cara melepaskan yoyo dari tangan sambil memegang ujung talinya, sehingga yoyo akan turun karena gravitasi, yoyo bisa bergerak bebas untuk sementara. Dengan menggerakkan pergelangan tangan, yoyo bisa ditarik kembali ke tangan dan tali akan menggulung kembali.
	China (berbentuk dua cakram bundar yang dihubungkan oleh poros di tengah, dengan tali yang dililitkan di sekitar poros tersebut, dan ujung lainnya biasanya dikaitkan ke jari pemain)	Kayu dan tali	
	Indonesia (dua cakram bundar yang dihubungkan oleh poros di tengah, dengan tali yang dililitkan di sekitar poros tersebut, dan ujung lainnya biasanya dikaitkan ke jari pemain)	Kayu dan tali	
	India dua cakram bundar yang dihubungkan oleh poros di tengah, dengan tali yang dililitkan di sekitar poros tersebut, dan ujung lainnya biasanya dikaitkan ke jari pemain)		
Wayang	Indonesia wayang mbahgepuk (berbentuk seperti manusia dari samping yang memakai atribut pakaian kesenian. Anyaman rumput yang tersusun rapi dan berpola)	Rumput kasuran	Digerakkan bagian tubuh dengan tongkat kecil yang melekat pada bagian tubuhnya
	India (berbentuk gulungan kain dan boneka kayu)	Kayu dan kain	Digunkan orang lain yang membawakan cerita
Mainan Perahu	Madura Indonesia (Lambung, cekung, memanjang dengan ujung runcing dan memiliki kayu memajang di Tengah menopang tali terhubung satu ujung dan ujung lain)	kayu yang direkatkan	Sebagai mainan digerakkan sesuai kehendak pemain
	Papua Indonesia (Lambung, cekung, memanjang dengan ujung runcing dan ujung mendatar dengan tali pada ujung runcing terkait di tongkat)		Ditarik ujungnya dengan menggunakan tongkat dan tali
	Eritrea Afrika (Lambung, cekung, memanjang dengan ujung runcing)		Sebagai mainan digerakkan sesuai kehendak pemain

Nama Mainan	Deskripsi Mainan	Bahan	Cara Bermain
			
Boneka	Iran (miniature manusia) dibuat dengan pakaian dan atribut yang mencerminkan tradisi, sejarah, dan estetika Iran. Wajah dan ekspresi: Sering digambarkan dengan wajah halus, mata besar, dan raut wajah yang anggun sesuai gaya seni Persia Afrika (miniature manusia) dibuat dari rangkaian bahan alami seperti kayu, kain, kulit, manik-manik, dan bahan organik lainnya Jepang (miniature manusia) Kokeshi: Boneka kayu sederhana dengan bentuk tubuh silinder dan kepala bulat, biasanya dicat dengan pola bunga atau motif tradisional. o Hina Ningyo: Boneka untuk perayaan Hinamatsuri (Festival Boneka), menggambarkan keluarga istana Jepang. o Daruma: Boneka berbentuk bulat tanpa tangan dan kaki, melambangkan keberuntungan dan ketekunan. o Gosho Ningyo: Boneka dengan wajah bulat dan tubuh kecil, melambangkan anak-anak dari keluarga bangsawan. Boneka troll norwegia (berambut Panjang menyerupai gorilla) Dibuat dengan desain menyeramkan dan terlihat mistis Kain Indonesia (Panjang memiliki replica tangan dan kaki) Dibuat dengan ikatan kain jarik yang membentuk serupa manusia Gedebog Pisang Indonesia (tidak berbentuk manusia tapi dibuat wajah) Dibuat dengan menggabungkan antara kain jarik dan gedebog pisang yang diurai sebagai rambut dan dibiarkan sebagai tubuh boneka	Kayu, Kain, kulit, manik-manik Kayu dan cat	Sebagai mainan tradisional dan media edukasi budaya Sebagai mainan anak, digunakan sebagai makna simbolis dalam upacara, dan media edukasi Sebagai mainan, koleksi, symbol upacara, dan media edukasi Bermain peran dan koleksi Bermain peran
Set teh kaca	Bulat kecil Dibuat semirip mungkin dengan gelas kaca aslinya hanya ukurannya 1,5 cm. Dihiasi dengan lukisan cantik	Kaca	Bermain peran

Nama Mainan	Deskripsi Mainan	Bahan	Cara Bermain
Kitiran	Baling baling dan kayu tabung memanjang. Kayu dengan tali yang dililitkan di badan kitiran, jika ditarik dengan cepat berputar di atas permukaan datar	Kayu	Diputar sesuai dengan keinginan anak
			
Tembak tembakan	Pistol dari Plastik ringan atau kayu, kadang dilengkapi dengan peluru plastik atau karet	Plastic dan kayu	Ditarik tuasnya lalu ditembakkan
			
	Busur tanah dari Kayu untuk busur, tali busur, dan panah plastik atau kayu dengan ujung karet.	Kayu dan tali	Ditarik anak panahnya lalu dilepas
	Ketapel dari Rangka kayu berbentuk Y dan karet elastis sebagai pelontar	Kayu dan karet	Ditarik karet yang ada pelurunya lalu di lepas
	Meriam Kertas dari Kertas atau bahan ringan lainnya, kadang bambu untuk meriam kecil	Kertas dan bambu	Ditarik tuas dan digulung kertasnya

Di Indonesia, mainan seperti wayang suket Mbah Gepuk menunjukkan bagaimana sumber daya sederhana seperti rumput kasuran dapat menjadi media pendidikan moral. Teknik anyam tradisional yang digunakan tidak hanya mencerminkan nilai estetika lokal, tetapi juga menjadi sarana pewarisan nilai-nilai seperti kejujuran, keberanian, dan kebajikan. Wayang Suket sebagai media berperan dalam penanaman nilai luhur dan bentuk penghargaan terhadap warisan budaya (Satria & Kasiyan, 2020). Sedangkan mainan seperti kitiran dan geritan menggambarkan relasi manusia dengan waktu dan proses pertumbuhan. Keduanya menanamkan nilai ketekunan dan keseimbangan dalam hidup. Warisan budaya permainan tradisional di Indonesia merupakan bagian integral dari warisan budaya bangsa yang mencerminkan identitas lokal, kearifan tradisional, dan keragaman budaya (Utama et al., 2025). Menurut penelitian sebelumnya wayang mampu menjadi media untuk penanaman identitas bangsa, sebagaimana yang diungkapkan oleh (Komalasari et al., 2024) melalui media wayang anak mudah untuk memahami nilai Pancasila bahkan bagi anak imigran dari negara asing. Wayang menjadi media yang sangat efektif untuk penanaman nilai-nilai Pancasila.

Mainan perahu Madura, Papua, dan Eritrea menggambarkan keterikatan masyarakat dengan laut, dengan bahan kayu dan bentuk cekung runcing yang diwariskan turun-temurun. Hal ini menunjukkan budaya lokal ikut serta dalam membangun kerangka identitas budaya suatu daerah dan negara (Setiawan, 2020). Di Madura, perahu slerek menjadi simbol perjuangan dan identitas bahari yang dibingkai dalam seni miniatur dan dekorasi warna-warni. Di sisi lain, perahu dari Papua dan Eritrea lebih fungsional, mencerminkan keterhubungan langsung antara manusia dan alam. Pada dasarnya perahu diciptakan bukan hanya sebagai media transformasi saja melainkan sebagai media transformasi nilai kebudayaan dan konsep kepercayaan (Pratama & Syukur, 2025).

Teknik pembuatan mainan merefleksikan nilai-nilai budaya yang dianut oleh masyarakat pembuatnya (Riede et al., 2023). Di Indonesia, mainan tradisional umumnya dirancang menggunakan bahan-bahan alami seperti rumput, bambu, kayu, kain jarik, dan gedebog pisang. Pemilihan material ini mencerminkan kedekatan masyarakat dengan alam serta mengandung filosofi kesederhanaan dan keberlanjutan hidup. Sebaliknya, mainan dari Jepang dan Eropa seperti boneka kayu yang dicat halus atau set teh dari kaca buatan Jerman mengutamakan presisi teknik dan keterampilan artistik tingkat tinggi, yang menunjukkan penekanan pada nilai estetika formal dan simbolisasi status budaya.

Berbeda dengan teknik pembuatan, dari cara bermain, hampir seluruh mainan menampilkan pola universal seperti mendorong, menarik, memutar, dan bermain peran. Namun, perbedaan nilai muncul dari konteks sosial budaya permainan tersebut. Tembak-tembakan, misalnya, di Indonesia digunakan untuk menumbuhkan sportivitas, kognitif (Aida et al., 2024) dan kreativitas anak, bukan kekerasan. Sedangkan permainan boneka menjadi ruang simbolik untuk belajar struktur sosial,

tanggung jawab, dan ekspresi budaya. Namun persamaan yang menonjol adalah bahwa mainan dari berbagai budaya sama-sama berfungsi sebagai sarana pembelajaran nilai dan identitas (Suryawan, 2020). Meskipun banyak mainan dari berbagai budaya memiliki bentuk dan fungsi dasar yang serupa seperti boneka, yoyo, perahu, atau tembak-tembakan perbedaan signifikan tampak pada bahan, teknik pembuatan, dan makna simbolik yang melekat. Perbedaan ini merefleksikan karakter lokal dan pandangan hidup masyarakat pembuatnya. Di Indonesia dan Afrika, nilai-nilai seperti keberlanjutan, keterjangkauan, dan kesederhanaan menonjol melalui penggunaan bahan-bahan alami seperti kayu, rumput, dan kain lokal. Sebaliknya, pada budaya Jepang, Iran, dan Eropa, mainan tradisional sering kali mengedepankan spiritualitas simbolik, presisi teknik, dan nilai estetika formal sebagai ekspresi status sosial dan tradisi aristokratik.

Dari perspektif komparatif, fungsi edukatif dan simbolik menjadi benang merah yang menyatukan ragam bentuk mainan di seluruh dunia. Namun, perbedaan kultural menciptakan keragaman dalam makna dan ekspresi visual. Komunitas agraris dan pesisir, seperti di Indonesia dan beberapa wilayah Afrika, menekankan mainan sebagai media kolektif yang diwariskan melalui praktik langsung dan kreatif. Sementara itu, di budaya urban dan aristokratik seperti Jepang dan negara-negara Eropa, proses pembuatan mainan cenderung lebih formal, terstruktur, dan berorientasi pada kesempurnaan estetika serta transmisi nilai spiritual secara simbolik. Perbedaan ini menunjukkan bahwa mainan bukan sekadar produk hiburan, melainkan artefak budaya yang sarat makna, merekam lanskap sosial, spiritual, dan historis masyarakat yang melahirkannya. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan (Natasari, 2023) bahwa mainan merekam lanskap social para pemilik mainan.

Faktor geografis turut memengaruhi bentuk dan filosofi mainan. Wilayah pesisir seperti Madura dan Papua menghasilkan miniatur perahu sebagai ekspresi identitas maritim, sedangkan masyarakat agraris menciptakan yoyo, ketapel, dan boneka dari sumber daya alam sekitar. Di negara dengan struktur sosial aristokratik seperti Jepang dan Iran, mainan seperti boneka dimaknai sebagai bagian dari ritual dan simbol status. Studi Riede et al. (2023) menegaskan bahwa miniatur alat tradisional menjadi sarana transmisi keterampilan dan nilai budaya dalam masyarakat agraris dan pemburu pengumpul. Secara historis, pengaruh kolonialisme dan modernisasi juga membentuk ragam mainan (Tambling & Lo, 2011). Negara-negara industri seperti Jerman dan Jepang menampilkan mainan dengan desain presisi, sedangkan masyarakat agraris seperti di Indonesia mewariskan mainan melalui tradisi lisan dan pembuatan komunal, menciptakan sistem transmisi budaya yang kolektif dan partisipatif.

Refleksi dari temuan ini menegaskan bahwa di balik kesamaan bentuk dan fungsi dasar, mainan menyimpan keragaman makna yang dalam, dipengaruhi oleh topografi wilayah, sejarah kolonial, sistem kepercayaan, dan struktur sosial masyarakat. Pola ini membuktikan bahwa mainan bukan sekadar produk budaya anak-anak, tetapi juga artefak yang merekam sejarah, identitas, dan ideologi masyarakat dewasa yang menciptakannya. Dengan demikian, pemahaman atas persamaan dan perbedaan ini tidak hanya penting dalam konteks studi budaya, tetapi juga berkontribusi dalam upaya pelestarian warisan permainan tradisional serta pengembangan pendidikan karakter dan multikultural melalui pendekatan bermain lintas budaya.

Temuan penelitian ini memiliki relevansi terhadap pendidikan anak usia dini karena mainan tidak hanya berfungsi sebagai media stimulasi perkembangan, tetapi juga dapat menjadi sarana bagi anak untuk mengenal nilai, identitas, dan budaya sejak (Iman et al., 2022). Melalui bentuk, bahan, simbol, cerita, dan cara memainkan mainan, anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual tentang lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya. Mainan tradisional berbahan alam, misalnya, dapat mengenalkan anak pada nilai kesederhanaan, kreativitas, dan kedekatan dengan lingkungan, sedangkan mainan dari berbagai negara dapat membuka pemahaman anak terhadap keberagaman cara hidup, tradisi, dan sistem nilai masyarakat lain. Dalam konteks ini, persamaan bentuk mainan lintas budaya sekaligus perbedaan makna yang melekat di dalamnya dapat menjadi dasar pengembangan pembelajaran multikultural pada anak usia dini. Anak dapat memahami bahwa manusia dari berbagai tempat memiliki kebutuhan dan aktivitas bermain yang serupa, tetapi mengekspresikannya melalui identitas budaya yang berbeda.

Mainan sebagai Cermin Nilai Kehidupan yang Dijunjung Tinggi Masyarakat

Mainan bukan sekadar alat bermain, melainkan cermin dari nilai-nilai hidup yang dijunjung tinggi oleh masyarakat penciptanya. Mainan sebagai warisan budaya antar generasi (Kuswantara, 2023). Melalui bentuk, bahan, simbol, dan cara bermain, mainan dari berbagai budaya membawa serta filosofi-filosofi yang berakar dalam struktur sosial, kepercayaan, dan pandangan hidup suatu komunitas. Dalam koleksi Museum Kolong Tangga, Yogyakarta, beragam mainan dari Indonesia dan mancanegara menunjukkan bahwa setiap mainan memuat sistem nilai yang khas dan reflektif terhadap budayanya.

Salah satu nilai filosofis adalah kehidupan sebagai siklus dan keseimbangan (Dedy et al., 2024). Ini tergambarkan dalam mainan seperti yoyo, kitiran, dan gasing yang perputarannya merepresentasikan ritme hidup yang naik-turun, penuh dinamika, dan menuntut keseimbangan untuk bertahan. Di budaya agraris seperti Indonesia dan India, permainan ini tidak hanya melatih motorik, tetapi juga menyiratkan bahwa hidup tak pernah stagnan kita harus tangguh, lentur, dinamis dan menjaga menghadapi perubahan (Waluyo et al., 2024). Maka jika nilai kehidupan dalam mainan ini dikupas dan ditanamkan kepada anak usia dini nilai tersebut akan menjadi bekal saat dewasa kelak. Anak usia dini diberikan pendidikan agar menjadi insan yang jujur, toleran, dan mampu dalam bekerja sama agar karakter anak dapat berkembang secara seimbang dan proposional (Asih & El-Yunusi, 2024).

Nilai spiritualitas dan keterhubungan dengan alam juga sangat menonjol. Spiritualitas diartikan entitas yang ada dalam diri individu, yang berkaitan dengan pengenalan diri dengan Tuhan, dan eksistensi diri sebagai bagian dari ekspresi keyakinan dalam dirinya (Najooan, 2020). Wayang suket Mbah Gepuk, misalnya, diciptakan dari rumput kasuran yang hanya tumbuh pada waktu-waktu tertentu dalam kalender Jawa. Pemilihan rumput tersebut bukan hanya karena ketersediaannya, tetapi karena ia memiliki dimensi simbolik sebagai bagian dari siklus alam dan spiritualitas lokal. Teknik anyamannya pun memperlihatkan nilai kesederhanaan, ketekunan, dan kreativitas rakyat. Di sisi lain, boneka Afrika dari suku Ndebele yang dirangkai dengan manik-manik penuh warna mengandung nilai spiritual dan fungsi ritual, di mana boneka diperlakukan sebagai penghubung dengan roh leluhur serta lambang struktur sosial dan rumah tangga. Usia dini merupakan usia yang krusial untuk penanaman nilai religius (Nijma et al., 2025), dengan mainan dan pendampingan orang tua penanaman nilai spiritualitas akan lebih mudah. Karena anak usia dini belum mampu memahami konsep abstrak, maka perlu ada media untuk mengenalkan konsep yang bersifat abstrak misalnya mainan.

Nilai identitas budaya dan kebanggaan kolektif tercermin dalam miniatur perahu Madura dan boneka Iran. Perahu slerek, dengan bentuk haluan dan buritan yang khas serta warna-warni dekoratifnya, merupakan simbol perjuangan masyarakat pesisir menghadapi ombak kehidupan (Ono, 2022). Desain dan teknik pembuatannya diwariskan turun-temurun, menunjukkan filosofi ketekunan, kolaborasi, dan penghormatan terhadap tradisi leluhur. Sementara boneka Iran, melalui busana tradisional seperti kerudung dan gaun Persia, memperkenalkan nilai estetika serta warisan identitas kepada generasi muda (Nikouei & Sohrabi Nasirabadi, 2016). Boneka ini tidak hanya digunakan untuk bermain, tetapi juga sebagai alat edukasi budaya yang menginternalisasi nilai sejarah dan penghargaan terhadap akar kebangsaan. Mainan tradisional dinilai mampu menumbuhkan cinta tanah air pada anak usia dini, dan juga mengajarkan anak tentang menjaga hubungan sosial, dan nasionalisme yang kuat pada generasi penerus bangsa (Suri et al., 2024).

Nilai keberanian, sportivitas, dan kemandirian juga diangkat dalam mainan seperti tembak-tembakan tradisional, ketapel, dan busur panah. Di berbagai budaya, mainan ini dimainkan dalam konteks permainan kompetitif yang tetap menjunjung tinggi aturan, kendali emosi, dan penghargaan terhadap lawan (Murni, 2019). Di Indonesia, pembuatan dan penggunaannya yang berbasis bahan alami seperti kayu dan karet mengajarkan bahwa keberanian dan kreativitas dapat tumbuh dari kesederhanaan. Nilai serupa juga ditemukan dalam geritan, alat bantu berjalan yang digunakan anak-anak. Gerakan bertahap dan dukungan alat sederhana menjadi lambang dari nilai pertumbuhan bertahap, pembelajaran mandiri, dan pentingnya dukungan komunitas. Mainan tradisional terbukti memiliki peran dalam penanaman nilai keberanian, sportivitas, dan kemandirian pada anak usia dini. Dengan memanfaatkan potensi mainan diharapkan anak tidak hanya cerdas di bidang intelektual namun juga kaya akan nilai budaya dan karakter yang kuat (Karoso et al., 2025).

Nilai kesetaraan dan kebersamaan banyak muncul dalam konteks mainan Indonesia. Karena sebagian besar dibuat bersama, dimainkan dalam kelompok, dan diwariskan melalui lisan, proses

bermain sekaligus menjadi ruang edukasi informal untuk menanamkan semangat gotong royong dan solidaritas. Hal ini kontras dengan beberapa mainan dari negara industri yang lebih menekankan pada aspek estetika atau status simbolik. Penanaman nilai melalui mainan di berbagai budaya mencerminkan cara masyarakat membentuk karakter, identitas, dan cara hidup generasi mudanya. Meskipun terdapat kesamaan dalam fungsi dasar mainan sebagai sarana edukatif dan ekspresi budaya, terdapat perbedaan mencolok dalam pendekatan, kedalaman simbolik, serta konteks sosial yang melingkupinya.

Dari sisi persamaan, baik mainan tradisional Indonesia maupun mancanegara sama-sama berperan sebagai media transmisi nilai sosial, moral, dan filosofis. Mainan seperti yoyo, kitiran, boneka, dan perahu miniatur di berbagai budaya mengajarkan tentang keseimbangan hidup, kesabaran, tanggung jawab, dan harapan. Di Indonesia, yoyo dari kayu mengajarkan keterampilan dan ketekunan, sebagaimana yoyo logam dari Yunani digunakan untuk mengasah refleksi dan kendali diri. Boneka di Jepang, Iran, Afrika, dan Indonesia memiliki fungsi serupa dalam mengajarkan peran sosial dan merayakan identitas budaya.

Namun, terdapat perbedaan signifikan dalam bentuk penanaman nilai. Di Indonesia, penanaman nilai melalui mainan cenderung bersifat komunal, kontekstual, dan berbasis keseharian. Mainan dibuat sendiri oleh anak-anak atau bersama orang dewasa dengan bahan seadanya, mencerminkan nilai gotong royong, kesederhanaan, dan keberlanjutan (Rahman et al., 2025). Misalnya, boneka dari kain jarik atau gedebog pisang digunakan dalam permainan peran tanpa skenario kaku, membentuk ruang imajinatif dan kolaboratif untuk belajar struktur keluarga dan nilai tanggung jawab (Wahyuni, 2022). Permainan tembak-tembakan dari kayu dan karet, meskipun bersifat kompetitif, lebih menekankan sportivitas, kerja sama, dan kendali emosi daripada agresivitas (Asyaidah et al., 2025).

Sebaliknya, di banyak negara lain seperti Jepang dan Jerman, penanaman nilai melalui mainan lebih tersistematis dan simbolik, dengan keterlibatan nilai-nilai spiritual, estetika, dan kadang ritual. Boneka Daruma Jepang, misalnya, tidak sekadar dimainkan, tetapi digunakan dalam ritus personal untuk menetapkan niat dan mengukur pencapaian. Nilai ketekunan dan harapan ditanamkan melalui tindakan simbolik seperti mewarnai mata boneka ketika niat dibuat dan menyelesaikannya saat niat tercapai. Set teh kaca miniatur dari Jerman, yang dibuat dengan teknik presisi tinggi, secara halus menanamkan nilai ketelitian, estetika domestik, dan penghargaan terhadap keterampilan teknis.

Dari segi peran orang dewasa, mainan Indonesia cenderung memungkinkan anak-anak bermain secara bebas dan spontan dengan intervensi minimal. Hal ini mencerminkan nilai kebebasan belajar, eksplorasi alamiah, dan otonomi sosial sejak dini (Zosh et al., 2022). Di banyak budaya lain, permainan kerap disisipkan dalam konteks edukatif yang lebih terstruktur, atau bahkan memiliki aturan dan tujuan spiritual tertentu, seperti dalam perayaan Hina Matsuri di Jepang dengan boneka istana sebagai bagian dari upacara perlindungan bagi anak perempuan. Perbedaan geografis dan historis turut menjelaskan keragaman tersebut. Masyarakat agraris Indonesia mengembangkan mainan dari bahan lokal seperti bambu, kayu, dan rumput, dengan penekanan pada harmoni manusia-alam. Sebaliknya, budaya urban dan aristokratik seperti Jepang, Eropa, dan Persia mengembangkan mainan dari kaca, kain halus, atau kayu olahan dengan citra status, ritual, atau spiritualitas yang tinggi. Namun demikian, keduanya tetap menempatkan mainan sebagai bagian penting dalam proses pembentukan nilai budaya.

Dalam konteks pendidikan karakter dan multikulturalisme, pemahaman terhadap perbedaan dan persamaan ini menjadi penting. Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan multikultural yang menempatkan *free play* sebagai sarana pembangunan nilai inklusif sejak dini, membantu anak menginternalisasi cara hidup yang menghargai keanekaragaman (Rettig, 2014). Mainan tradisional Indonesia menunjukkan bahwa nilai dapat ditanamkan melalui keterlibatan langsung dan relasi sosial sehari-hari, sedangkan mainan dari mancanegara mengajarkan bahwa simbolisme dan estetika juga dapat menjadi saluran pendidikan moral dan identitas (Hidayati, 2020). Dengan demikian, ragam nilai filosofis yang diangkat dari mainan lintas budaya tidak hanya memperkaya khazanah pendidikan karakter anak, tetapi juga memperlihatkan bagaimana setiap masyarakat menyematkan ideologinya ke dalam permainan yang tampak sederhana. Mainan mengajarkan banyak hal secara implisit bagaimana bersikap, bagaimana melihat dunia, dan bagaimana hidup dalam masyarakat. Temuan ini sejalan dengan gagasan Johan Huizinga dalam *Homo Ludens* (Huizinga, 1950), yang menempatkan unsur bermain bukan sekadar sarana penyampai nilai budaya yang telah mapan, melainkan sebagai

ruang di mana nilai dan pandangan dunia itu sendiri dibentuk dan dihayati. Mainan lintas budaya yang dikaji dalam penelitian ini baik yang berakar pada relasi sosial sehari-hari maupun yang sarat simbolisme estetis dapat dipahami sebagai perwujudan konkret dari apa yang disebut Huizinga sebagai "*magic circle*": ruang bermain yang otonom, tempat aturan, makna, dan identitas kolektif suatu masyarakat disematkan dan diteruskan lintas generasi secara implisit.

Berdasarkan keseluruhan pembahasan tersebut, relevansi temuan dengan anak usia dini dapat dirumuskan sebagai berikut. Temuan penelitian ini memiliki relevansi yang kuat terhadap pendidikan anak usia dini karena mainan dapat menjadi media konkret untuk mengenalkan nilai-nilai yang masih bersifat abstrak kepada anak melalui pengalaman bermain. Nilai tentang keseimbangan hidup, ketekunan, spiritualitas, keterhubungan dengan alam, identitas budaya, keberanian, sportivitas, kemandirian, kesetaraan, dan kebersamaan tidak harus disampaikan kepada anak melalui penjelasan verbal semata, tetapi dapat dihadirkan melalui bentuk, bahan, simbol, cerita, serta cara memainkan mainan. Bagi anak usia dini, pengalaman konkret tersebut penting karena memungkinkan proses pemaknaan berlangsung melalui aktivitas yang dekat dengan dunia mereka. Misalnya, yoyo, kitiran, dan gasing dapat menjadi media untuk mengenalkan proses, ketekunan, dan keseimbangan, wayang suket dapat mengenalkan kesederhanaan, kreativitas, serta kedekatan manusia dengan alam, sedangkan boneka dan permainan peran dapat menjadi ruang bagi anak untuk memahami tanggung jawab, hubungan sosial, dan identitas budaya. Dengan demikian, mainan tidak hanya berfungsi untuk menstimulasi aspek perkembangan anak, tetapi juga dapat menjadi jembatan untuk menginternalisasikan nilai filosofis secara kontekstual melalui aktivitas bermain.

Lebih lanjut, keberagaman mainan dari berbagai budaya memberikan peluang bagi anak usia dini untuk mengenal persamaan sekaligus menghargai perbedaan. Temuan menunjukkan bahwa berbagai budaya memiliki mainan dengan fungsi dasar yang serupa, tetapi mengekspresikan nilai melalui bahan, bentuk, simbol, cara pembuatan, dan konteks penggunaan yang berbeda. Kondisi ini dapat menjadi dasar pengembangan pembelajaran multikultural sejak dini, di mana anak belajar bahwa manusia di berbagai belahan dunia sama-sama bermain, belajar, dan membangun hubungan sosial, tetapi memiliki cara yang berbeda dalam mengekspresikan identitas dan pandangan hidupnya. Pengenalan mainan lintas budaya dapat membantu anak membangun penghargaan terhadap budaya sendiri tanpa menempatkannya lebih tinggi daripada budaya lain, sekaligus menumbuhkan sikap terbuka terhadap keberagaman. Oleh karena itu, pemanfaatan mainan sebagai artefak budaya dalam pendidikan anak usia dini berpotensi mengintegrasikan pendidikan karakter, identitas budaya, dan pendidikan multikultural dalam satu pengalaman bermain yang konkret, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa mainan bukan sekadar objek hiburan, melainkan artefak budaya yang merepresentasikan nilai, identitas, dan filosofi hidup masyarakat. Melalui analisis terhadap koleksi mainan di Museum Kolong Tangga, ditemukan bahwa setiap mainan mengandung makna yang mencerminkan kondisi geografis, struktur sosial, serta pandangan hidup komunitas pembuatnya. Mainan Indonesia, yang banyak menggunakan bahan alami dan teknik sederhana, menekankan nilai keberlanjutan, gotong royong, dan harmoni dengan alam. Sebaliknya, mainan dari negara-negara industri seperti Jepang dan Jerman menunjukkan presisi estetika, nilai spiritual, dan simbol status sosial. Perbedaan bahan, bentuk, dan cara bermain mencerminkan cara masyarakat menanamkan nilai-nilai karakter secara implisit baik melalui eksplorasi bebas maupun ritual simbolik. Selain itu, mainan berfungsi sebagai medium transmisi nilai keseimbangan, spiritualitas dan keterhubungan dengan alam, identitas budaya, dan multikulturalisme. Dengan demikian, memahami makna filosofis di balik mainan tidak hanya penting dalam pelestarian budaya, tetapi juga relevan dalam mendesain pendidikan anak usia dini yang kontekstual dan inklusif. Mainan adalah jendela kebudayaan yang menyuarakan cara sebuah masyarakat melihat masa lalu, masa kini, dan masa depan anak-anaknya.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami sampaikan kepada pihak UIN Sunan Kalijaga yang telah membantu proses administrasi perizinan penelitian sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar. Kedua

terimakasih kami sampaikan kepada pihak dari Museum Kolong Tangga yang telah mengizinkan kami untuk melakukan penelitian.

6. REFERENSI

- Aida, N., Muzakki, M., & Saudah, S. (2024). Penggunaan media permainan tradisional tembak tutus untuk meningkatkan kognitif anak usia dini. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 3(2), 85–93. <https://doi.org/10.21093/bocah.v3i2.8287>
- Amalia, C., Retoliah, & Rahayu, F. (2025). Penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan minat belajar anak di TK Negeri 3 Bangkurung Kabupaten Banggai Laut. *Ana' Bulava Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1).
- Armiyati, L., & Firdaus, D. W. (2020). Belajar sejarah di museum: optimalisasi layanan edukasi berbasis pendekatan partisipatori. *Jurnal Artefak*, 7(2), 81–90.
- Asih, S. W., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Ceria: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 150–160.
- Asyaidah, N. L., Dewi, D. A., & Sudarmansyah, R. (2025). Internalisasi nilai karakter budaya sunda melalui implementasi projek penguatan profil pelajar pancasila berbasis permainan tradisional. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 158–175.
- Barbosa, D., & Almeida, L. De. (2020). Toys as texts : towards a multimodal frameworks to toys ' semiotics brinquedos como textos : por uma abordagem. *Artigos*.
- Cinantya, I. G. (2025). Imaji yang bernyawa : kajian fotografi mainan dalam teknis eksplorasi visual Pendahuluan. *Jurnal Desain*, 13(1), 116–129.
- Cowan, K. (2024). Pandemic playthings : a multimodal perspective on toys and toy play in the time of COVID-19. *Global Studies of Childhood*, 23–29. <https://doi.org/10.1177/20436106241233305>
- Dedy, I. G., Putra, D., & Ananta, I. G. B. (2024). Etika dan keseimbangan menurut garuda purana. *Widia Dana: Jurnal Penelitian Ilmu Agama Dan Kebudayaan*, 2(1), 76–85.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 4 nomor 1, 1–13.
- Hidayati, N. N. (2020). Indonesian traditional games: a way to implant character education on children and preserve Indonesian local wisdom. *Istawa: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 81. <https://doi.org/10.24269/ijpi.v5i1.2475>
- Huizinga, J. (1950). *Homo ludenz a study of the play-element in culture*. By Roy Publisher.
- Iman, A., Aidatul Azpah, I., Aprianto, F., Sanam, S., & Bohari, B. (2022). Problematika tenaga pendidik dalam pengembangan profesionalitas guru. *Vocational Education National Seminar (VENS) (VENS)*, 01(01), 55–58.
- Indra, S., & Persada, P. (2024). Toys as a mirror of civilization: evolution, types, and cultural significance. *Indonesian Journal of Multidiciplinary Research*, 4(2), 521–528.
- Karoso, S., Cahyono, B. T., Pujosusanto, A., & Handayani, E. W. (2025). *Instilling cultural values and character through traditional children ' s games in early childhood education*. 5(2), 304–313. <https://doi.org/10.58737/jpled.v5i2.423>
- Komalasari, D., Reza, M., Setyowati, S., & Khotimah, N. (2024). Peran media wayang dalam meningkatkan keterampilan bercerita dan pemahaman Pancasila pada anak imigran usia dini di Malaysia. 7(2), 637–646. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.733>
- Kumalasari, D., Fitrotul Kamila, I., & Reina Salsabila, N. (2024). Peran simulakra dalam pembentukan realitas: konstruksi dunia permainan roleplaying dan dampaknya terhadap identitas individu. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora (AJSH) Peran Simulakra Dalam Pembentukan Realitas: Konstruksi Dunia Permainan Roleplaying Dan Dampaknya Terhadap Identitas Individu*, 4(1).
- Kuswantara, H. (2023). Pendidikan karakter dan kaitannya dengan budaya: studi tentang pengaruh budaya dalam membentuk karakter peserta didik. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(3), 183–191.
- Madondo, F., & Tsikira, J. (2022). Traditional children's games: their relevance on skills development among rural Zimbabwean children age 3–8 years. *Journal of Research in Childhood Education*, 36(406–420).
- Maknuni, J. (2025). Peran mainan lego dalam meningkatkan kreativitas dan tumbuh kembang anak. *Journal Children Education Research*, 1(1), 6–11. <https://doi.org/DOI: 10.58477/cer.v1i1.271>
- Maryuni, & Nurizzati. (2018). Pembuatan mainan edukasi berbentuk kincir angin dari barang bekas untuk meningkatkan literatur anak. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, September, 104–118. <https://doi.org/DOI: 10.24036/100966-0934>
- Murni, S. (2019). Playing to prepare for adulthood: the games of Kanome Children. *E-Bangi*, 16(4), 1–12.
- Najoan, D. (2020). Memahami hubungan religiusitas dan spiritualitas di era milenial. *Educatio Christi*, 1(1), 64–74.
- Natasari, N. (2023). Pengaruh trend “Blokees” di kalangan pecinta mainan Kota Yogyakarta. *Jurnal Stars*, 2(2), 1–8.
- Nhi, V. H. (2017). Folk toys and games for children: cultural heritage of Vietnam. *International Journal of Social*

- Sciences and Management*, 4(4), 223–231. <https://doi.org/10.3126/ijssm.v4i4.18473>
- Nijma, C., Asnatasia, E., Islam, P., Usia, A., Kalijaga, U. I. N. S., & Dahlan, U. A. (2025). Membangun karakter anak usia dini : integrasi nilai religius Dan etika dalam kurikulum PAUD. *Al-Athfak Jurnal Pendidikan Anak*, 06(02), 166–180.
- Nikouei, A., & Sohrabi Nasirabadi, M. (2016). Study of the importance of contemporary iranian traditional handmade dolls and puppets1. *Wacana Seni*, 15(December), 27–61. <https://doi.org/10.21315/ws2016.15.2>
- Ono, R. (2022). Introduction : material culture related to fishing and boats in southeast Asia. *Bulletin of The Museum of Ethnology*.
- Pratama, M. R., & Syukur, M. (2025). Makna simbolik pembuatan perahu sandeq sebagai kearifan lokal masyarakat suku mandar di Kabupaten Polewali Mandar. *Pinisi Journal of Sociology Education*, 5(1), 61–73.
- Rahman, T., Rendra Kusuma, & Dyas Andry Prasetyo. (2025). Penerapan nilai karakter gotong royong melalui permainan tradisional bal budih di sekolah dasar. *Bravo's: Journal of Physical Education and Sport Science*, 13(1), 245–252. <https://doi.org/10.32682/bravos.v13i1/122>
- Ramadhan, A., Irfani, M. Y., Rivaldin, I. L., & Syarifuddin, G. (2026). Pengenalan melalui mainan puzzle pada anak PAUD untuk meningkatkan keinginan belajar pasca pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(4), 24803–24815.
- Rettig, M. (2014). Play and cultural diversity. *The Journal of Educational Issue of Language Minority Students*, 1991, 1–9. <https://doi.org/10.5040/9781474200172.ch-006>
- Riede, F., Lew-Levy, S., Johannsen, N. N., Lavi, N., & Andersen, M. M. (2023). Toys as teachers: a cross-cultural analysis of object use and enskillment in hunter–gatherer societies. *Journal of Archaeological Method and Theory*, 30(1), 32–63. <https://doi.org/10.1007/s10816-022-09593-3>
- Sari, D. A. M., & Kurniawan, D. (2024). Pentingnya pengenalan permainan tradisional dalam menanamkan nilai karakter dan budaya. *Jimad: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 2(1), 31–43.
- Satria, Y., & Kasiyan. (2020). *Wayang suket representation as a character education media for children*. 444(Icaae 2019), 138–143. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200703.028>
- Setiawan, B. (2020). Pendidikan karakter melalui budaya lokal. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 10(2), 78–87.
- Suri, E., Pesona, M. D., & Annissa, N. (2024). Penanaman rasa cinta tanah air pada anak usia dini melalui permainan tradisional. *Jurnal Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 129–139.
- Suryani, M. A. I., & Handoyo, E. (2026). Penguatan identitas budaya siswa sekolah dasar melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal : kajian hubungan. *Bedumanagers Journal : Borneo Educational Management and Research Journal*, 7(1), 16–34.
- Suryawan, I. A. J. (2020). Permainan tradisional sebagai media pembelajaran karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter.*, 1–10. <https://core.ac.uk/download/pdf/322509992.pdf>
- Tambling, J., & Lo, L. (2011). Colonialism and modernity. *Walking Macao, Reading the Baroque*, 158–179. <https://doi.org/10.5790/hongkong/9789622099371.003.0009>
- Utama, W., Rahayu, W., & Hapidin. (2025). Cultural heritage and transformation: integrating the philosophical value of Indonesian traditional games in a project Learning model for early childhood problem solving skill. *Heranca-Revista De Historia Patrimonio E Cultura*, 8(1), 141–155.
- Utomo, D., Prasetya, R. D., & Jayadi, N. (2024). Produk mainan konstruktif untuk membantu tumbuh kembang anak kreatif. *Productum: Jurnal Desain Produk*, 7(2), 3–5.
- Wahyuni, N. (2022). Increasing student solidarity with traditional game media, playing methods in lower classes. *Edumaniora : Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 1(01), 61–64. <https://doi.org/10.54209/edumaniora.v1i01.22>
- Waluyo, A. H., Sauri, S., Maulana, A., & ... (2024). Filsafat perbedaan dalam konsep Yin-Yang. *Jurnal Ilmu ...*, 3, 24–29.
- Wibisono, L. N., & Estiyono, A. (2018). Desain mainan konstruksi bertransformasi untuk melatih motorik anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(1), 5–8. <https://doi.org/DOI:10.12962/j23373520.v7i1.29889>
- Wulandari, W., Sary, O. I. P., & Prihatiningsih, R. (2022). Penanaman nilai-nilai karakter anak usia dini melalui permainan tradisional “gempuran.” *Jurnal AUDHI*, 4(2), 56–63.
- Zosh, J. M., Hassinger-Das, B., & Laurie, M. (2022). *Learning through play and the development of holistic skills across childhood* (L. Foundation (ed.)). https://cms.learningthroughplay.com/media/kell5mft/hs_white_paper_008-digital-version.pdf