

## PENGUNAAN OLAH RAGA DAN PERMAINAN TRADISIONAL SENTANI SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN KARAKTER ANAK-ANAK

Wigati Yektiningtyas<sup>1</sup>, Yulini Rinantanti<sup>2</sup>, Christine Haay<sup>3</sup>

*Jurusan Pendidikan Bahasa FKIP Universitas Cenderawasih, Jayapura*

### ABSTRACT

**Alamat korespondensi:**  
Jurusan Pendidikan Bahasa  
FKIP Uncen, Kampus UNCEN-  
Abepura, Jl.Raya Abepura-  
Sentani, Jayapura Papua.  
99358.  
Email:  
1.wigati\_y@yahoo.com  
Koresponden author

Sentani people are rich in cultural heritages, one of which is traditional sports/games (TSG) which Sentani children no longer recognize. Preservation and socialization need to be done to avoid its extinction. This activity is one of the initiatives to reintroduce TSG to Sentani children. The purpose of this service activity is to (a) introduce TSG to children in Yokiwa Village; (b) teach TSG to children in Yokiwa Village; (c) engage children to socialize, recognize, and learn the character of their peers through exercising/playing. This activity involved around 25 children from Yokiwa Village aged 8-12 years. Besides, the instructors and parents of Yokiwa village (20 people) were involved. Activities were carried out at the *obae* (meeting place) and its yard between May-June 2023. This service used participation method and collaboration among lecturers and students. The members of the community service worked together with the students to carry out the TSG and did an evaluation of the material to be used in learning. In practice, the service members were directly involved in the introduction and practice of TSG and related them to the development of children's character. The results of this activity showed (1) the children recognized their ancestor's TSG, (2) the children liked to play TSG, and (3) the children learned that in exercising/playing TSG they needed patience, mutual cooperation, hard work, sportivity, discipline, thoroughness as well as cooperation.

Manuskrip:  
Diterima: 25 Agustus 2023  
Disetujui: 3 Oktober 2023

**Keywords:** *traditional sports; traditional games; Sentani community; preservation; character development*

## PENDAHULUAN

Sentani sangat kaya dengan ragam kebudayaan, baik budaya yang bersifat *tangible* (kebendaan) maupun budaya yang *intangibile* (tak benda) (Yektiningtyas dan Modouw, 2023). Salah satu produk budaya yang bersifat tak benda adalah olahraga dan permainan tradisional (OPT) (Danandjaja, 2002; Yektiningtyas dan Siswanto, 2022). OPT merupakan salah satu dari 10 objek pemajuan kebudayaan sebagaimana dimuat dalam Undang-Undang Pemajuan Kebudayaan N0. 5 tahun 2017. Adapun 10 objek pemajuan kebudayaan yang harus dilakukan dalam upaya pemajuan kebudayaan itu terdiri adalah: tradisi lisan, manuskrip, adat-istiadat, ritus, pengetahuan tradisional, teknologi tradisional,

seni, bahasa, permainan rakyat, dan olahraga tradisional (Suyami dkk., 2022).

Akan tetapi OPT di Sentani sudah tidak dikenali dan dipraktikkan lagi oleh masyarakat. Irenius Pepuho (wawancara, 2022) menceritakan bahwa pada zaman dahulu ketika tidak ada transportasi, masyarakat harus berlari dan berjalan kaki atau mendayung dan berenang dari suatu tempat ke tempat lain. Kebiasaan inilah yang justru membuat masyarakat Sentani lama tumbuh menjadi orang yang tidak manja. Ongge (2022., kom.pribadi) menambahkan bahwa kebiasaan berlari, berenang, mendayung, menyelam itu kemudian dijadikan masyarakat menjadi olahraga tradisional dengan berbagai variasinya yang juga diperlombakan. Kebiasaan inilah yang melahirkan atlit-atlit tangguh dari Sentani yang mampu bersaing pada ajang nasional dan internasional. Beberapa

diantaranya adalah Rully Nere (sepak bola), Dominggas Yansip-Modouw (cakram/lembing), dan Stevany Ibo (renang). Kedua informan tidak dapat menyebut dengan pasti kapan olahraga tradisional dipraktikkan dan mulai dilombakan. Akan tetapi mereka menyebutkan bahwa sebelum tahun 1970 sebelum masa Perpera dimana Papua bergabung dengan Republik Indonesia, mereka masih mempraktikkan olahraga tradisional.

Ada beberapa manfaat OPT selain untuk kesehatan dan media silaturahmi dan komunikasi. Salah satunya, OPT dapat digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah pengembangan karakter bagi pemainnya. Oleh karena itu sangat disayangkan jika OPT ini hilang karena tidak dikenali dan dipraktikkan lagi oleh generasi muda. Oleh karena itu, kegiatan ini berinisiatif untuk mengenalkan OPT Sentani ini kepada anak-anak. Kegiatan ini merupakan lanjutan penelitian yang telah dilakukan bersama BRIN pada tahun 2022.

Hasil observasi yang dilakukan pada tahun 2022, anak-anak di Kampung Yokiwa adalah anak-anak yang aktif dan suka pada hal-hal yang baru. Mereka pun senang bermain, tetapi mereka lebih tertarik pada permainan di *gadget* mereka. Permainan-permainan pada *gadget* ini dikeluhkan oleh orang tua mereka karena mereka cenderung ketagihan, pasif, dan menyendiri (Asuncion, 2019; Saora dan Zimmermann, 2021). Padahal mereka tinggal di alam yang bebas yang dikelilingi sungai, bukit, dan tanah yang luas. Tempat dan usia mereka mendukung dipraktikannya OPT, di mana selain berolahraga pun mereka dapat berkomunitas, aktif, dan mengenali karakter teman sebaya untuk pengembangan karakter mereka sendiri.

Tujuan kegiatan ini adalah sebagai berikut.

- (a) Mengenalkan OPT kepada anak-anak di Kampung Yokiwa;
- (b) Mengajarkan OPT kepada anak-anak di Kampung Yokiwa;
- (c) Mendorong anak-anak bersosialisasi dan mengenali dan mempelajari karakter anak-anak sebayanya melalui OPT.

OPT lahir dalam komunitas tertentu yang mempunyai ciri khas yang berbeda dari daerah lain. OPT dipengaruhi oleh sosial-budaya dan lingkungan alam setempat Yektiningtyas dan Siswanto, 2022). Menurut United Nations Educational Scientific and Cultural Organization [UNESCO] (2015) dan Danandjaja (2002) OPT

dikategorikan sebagai warisan kemanusiaan tak benda. UNESCO menggaris bawahi pentingnya promosi kesehatan global. Saora dan Zimmermann (2021) menyoroti bahwa etos olahraga/permainan tradisional adalah dialog tubuh ini, yang mengungkapkan kemanusiaan dalam diri kita semua, terlepas dari aspek geografis, sosial, atau budaya. Dari perspektif ini, olahraga/permainan adalah bahasa yang umum, diucapkan dengan ajakan untuk bertindak. Senada dengan itu, Huizinga (1990) menyampaikan bahwa “bermain dalam budaya manusia sama pentingnya dengan berpikir dan bekerja”. Dengan kata lain, keduanya merupakan unsur yang bersifat universal di setiap budaya. Ini juga berarti bahwa OPT ditemukan di hampir setiap komunitas. Oleh karena permainan juga melibatkan gerak tubuh, maka permainan pun dapat disebut sebagai olahraga. Pada kegiatan ini istilah permainan dan olahraga dianggap satu kesatuan. Bapak Albert Hendambo (65 tahun, wawancara 2022), salah satu kepala suku di Sentani Timur menceritakan bahwa OPT pada zaman dahulu digunakan oleh masyarakat Sentani lama sebagai media untuk membina kebersamaan dalam masyarakat. Dalam kehidupan bermasyarakat tak jarang muncul persoalan-persoalan yang mengakibatkan perasaan tak suka, bertengkar, berkelahi, bahkan perang suku. OPT yang dimainkan secara berkelompok ini dapat digunakan untuk membangun kerukunan dan persaudaraan. Irenius Pepuho (67 tahun, wawancara 2022), sekretaris LMA Sentani menjelaskan filosofi masyarakat Sentani yang memetaforakan masyarakat Sentani seperti “permukaan Danau Sentani”. Ia menjelaskan bahwa masyarakat tampak tenang tetapi di dalamnya ditemukan berbagai konflik, *khenahengseng* (iri hati), kebencian kepada orang lain seperti berbagai fauna dan flora yang bergerak bebas di kedalaman Danau Sentani yang tampak tenang di permukaan. Memainkan OPT seperti *rem pekho-pekho* (lomba dayung), *rukha hasai* (mengambil batu di dasar danau), dan *mendelau* yang dimainkan berkelompok dapat digunakan untuk meminimalisir *khenahengseng* (kecemburuan sosial) dan media komunikasi warga masyarakat. Mengenalkan kembali OPT kepada anak-anak berkaitan dengan yang disampaikan Awoitauw (2020) dalam *Kembali ke Kampung Adat* yang menekankan pentingnya menghidupkan kembali berbagai macam pusaka budaya sebagai identitas masyarakat.

Sementara itu mendorong anak-anak mempraktikkan OPT bagi anak-anak Sentani tidak terlalu sulit karena menurut Modouw (2021) anak-anak Sentani seperti anak-anak Papua lainnya mempunyai ketrampilan motorik yang sangat bagus yang membuat mereka lebih suka bergerak secara fisik di alam bebas daripada duduk manis di kelas dan hanya mendengar gurunya menjelaskan sesuatu. Dengan demikian, memainkan OPT akan disukai anak-anak karena mereka amat aktif secara fisik.

Ongge (2022, kom.pribadi) mengatakan bahwa OPT Sentani sudah tidak dipraktikkan lagi oleh masyarakat Sentani modern. Ia menekankan beberapa hal penting, yaitu bahwa hanya pada hari-hari/peristiwa besar, misalnya Festival Danau Sentani, Festival Port Numbay, Festival Lembah Baliem, beberapa OPT dieksebisikan. Setelah kegiatan berakhir, OPT ini pun akan menghilang begitu saja. Menjelang PON 2022 di Papua, beberapa OPT Sentani pun dikenalkan kepada masyarakat, misalnya beberapa olahraga/permainan air seperti *rukha hasai* (permainan membuang batu ke danau), *rem paekho-paekho* (mendayung), *oro paekho-paekho* (renang), *yuyu pelau makho* (permainan melempar ampas pinang di danau) dan olahraga/permainan darat seperti *oro hebaelei-hebaelei*, benteng, memanah, meluncur dengan pelepah kelapa, *mandilau* (permainan membuat bentuk-bentuk tertentu menggunakan tali dari serat pohon), dan *oro kinoi-kinoi*. Tetapi setelah PON selesai, OPT ini tidak dipraktikkan.

Menurut Lickona (1992), pengertian pendidikan karakter adalah suatu usaha yang sengaja untuk membantu seseorang sehingga ia dapat memahami, memperhatikan dan melakukan nilai-nilai etika yang inti. Sementara itu, Santrock mengatakan bahwa *character education* adalah pendidikan yang dilakukan dengan pendekatan langsung kepada peserta didik untuk menanamkan nilai moral dan memberikan pelajaran kepada murid mengenai pengetahuan moral dalam upaya mencegah perilaku yang dilarang (<https://www/maxmanroe.com>). Sementara itu, Pusat Kurikulum Balitbang Kemendiknas menekankan 18 nilai-nilai karakter yang dilandaskan pada budaya bangsa Indonesia, yaitu (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6), kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat/komunikatif, (14) cinta damai, (15)

gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, (18) tanggung jawab (<https://ranahteknologi.wordpress.com>).

Salah satu media pendidikan karakter adalah olahraga/permainan tradisional (Huizinga, 1990; Andriani, 2012; Husein, 2021). Sebagai contoh, *oro hebaelei*, yaitu lomba lari mencapai bukit. Helena Suangburaro dan Albert Hendambo (wawancara, 2022) mengatakan bahwa olahraga ini penuh tantangan. Tidak mudah untuk lari mendaki bukit. Banyak peserta lomba yang tidak melanjutkan lomba karena terluka atau tergelincir di lereng bukit. Akan tetapi ada pula yang melanjutkan perlombaan dengan kaki dan badan penuh luka. Olahraga ini dapat digunakan sebagai media membentuk ketangguhan, kegigihan, kekuatan mental yang tidak mudah menyerah.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini merupakan output dan usaha deseminasi hasil penelitian dengan BRIN (2022) yang berhasil mengumpulkan 22 jenis OPT. Kegiatan ini dilakukan pada bulan Mei-Juni 2023 di Kampung Yokiwa, bekerjasama dengan Rumah Baca "Itau Fili" sekitar 20 km dari Kampus Universitas Cenderawasih. Kegiatan ini melibatkan sekitar 25 orang anak dari Kampung Yokiwa yang berusia 8-12 tahun. Disamping itu, para instruktur Rumah Baca dan orang tua Kampung Yokiwa (20 orang) dilibatkan. Pada kegiatan ini, kami berkolaborasi dengan BRIN, WVI (Wahana Visi Indonesia), LP4 (Lembaga Pengembangan Pendidikan Pedalaman Papua), dan Yayasan Sentani Itae Huba yang mempunyai perhatian pada pendidikan anak-anak dan preservasi pusaka budaya Sentani. Kegiatan dilakukan di *obae* dan halaman *obae* kampung. Kegiatan berlangsung selama 3 bulan, yaitu pada bulan Juni-Agustus 2023. Kegiatan ini diawali dengan (1) observasi kebiasaan anak-anak di kampung Yokiwa, (2) menyeleksi materi OPT yang akan dibahas dan dimainkan, (3) membuat leaflet dan poster OPT, (4) pelaksanaan pengabdian, dan (5) seminar hasil pengabdian. Kegiatan ini menggunakan metode partisipasi dan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa. Ketua dan anggota pengabdian bekerja sama dengan para mahasiswa melakukan rekayasa OPT yang dikaitkan dengan pengembangan karakter anak dan membuat

evaluasi materi yang akan digunakan dalam kegiatan. Dalam pelaksanaannya, ketua dan anggota terlibat langsung dalam pengenalan dan praktik OPT dan mengkaitkannya dengan pengembangan karakter anak. Setelah pelaksanaan pengabdian, dilakukan diskusi dan evaluasi oleh tim pengabdian dan para instruktur dan orang tua Kampung Yokiwa. Setelah itu kami juga mencetak *leaflet* dan poster untuk dibaca anak-anak dan dipasang di Rumah Baca sehingga mereka akan termotivasi untuk memainkan OPT dan menjaga sikap mereka terhadap keluarga dan sesama mereka. Ketua dan anggota melaporkan hasil pengabdian pada acara seminar hasil. Mengenalkan kembali OPT kepada anak-anak di Kampung Yokiwa mendapat dukungan penuh dari *ondofolo*, kepala kampung, orang tua, dan ketua Rumah Baca "Itau Fili" Kampung Yokiwa. Yang mendasar adalah bagaimana mengarahkan anak-anak untuk memperhatikan suasana, sikap, dan keadaan lingkungan dan teman-temannya selama bermain. Hal inilah yang dibahas setelah mereka menyelesaikan permainan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Mengenalkan OPT kepada anak-anak di Kampung Yokiwa

Kegiatan pengabdian iniawali dengan mengenalkan kembali permainan tradisional yang masih dikenali oleh masyarakat Sentani yang diperoleh melalui penelitian yang dilakukan pada 2022. Berbagai jenis OPT, baik OPT darat (*oro kino-kino, ha wanggo, mendelau, o wanggo, fela-fela, rukha wanggo, fum-fum, oro phaeikho-phaeikho, afene-fene, hembeli wanggo, ofongga okhoi-khoi, kayowa yowaika, filim yalei-yalei, hi kinyei-kinyei, mokhone oro habele-habele*) dan OPT air (*rukha hasai, yuyu pelau makho, rem phaeikho-phaeikho, bhu hiko-hiko*) dikenalkan yang dilengkapi dengan foto dan video, penjelasan latar belakang sosial budaya, sejarah dan perkembangan, serta cara memainkan OPT. Dalam mengenalkan OPT kepada anak-anak, kami didampingi oleh para orang tua yang juga ikut menjelaskan, terutama cara memainkan OPT. Memang tidak mudah bagi anak-anak untuk memahaminya karena sebagian besar OPT ini sudah tidak dikenali dan dimainkan lagi oleh anak-anak. Oleh karena keterbatasan waktu, maka hanya tiga OPT yang dibahas

secara detail, yaitu *afene-afene* (meluncur dari bukit), *ofongga akhoi-khoi* (permainan lidi), dan *oro kino-kino* (gici-gici).

Anak-anak banyak bertanya sehingga terjadi diskusi yang menarik. Ibu Antoneta Ohee (54 tahun) memberi alasan bahwa karena kesibukan orang tua maka mereka tidak ada waktu lagi untuk mengajarkan OPT kepada anak-anak mereka. Sementara itu ibu Maria Pepuho (63 tahun) pun menyayangkan bahwa karena anak-anak tidak dibiasakan memainkan OPT sehingga akhirnya mereka lebih sibuk dengan HP mereka dan mereka cenderung bertumbuh menjadi generasi yang tidak berkomunikasi baik dengan orang tua mereka dan bersosialisasi baik dengan teman-teman mereka. Hal ini mengkonfirmasi yang ditemukan oleh Asuncion (2019) bahwa HP telah merebut anak-anak di Filipina dari dunia sosial dan hubungan baik keluarga. Oleh sebab itu bapak Corry Ohee (60 tahun) dan ibu Siska Awoitauw (52 tahun) mendukung kegiatan sosialisasi OPT yang sekaligus merupakan kegiatan preservasi salah satu pusaka budaya Sentani ini. Keterlibatan para orang tua pada kegiatan selain sebagai bentuk dukungan menghidupkan lagi OPT Sentani, juga memberi semangat, membantu menjelaskan sejarah dan cara memainkan OPT.

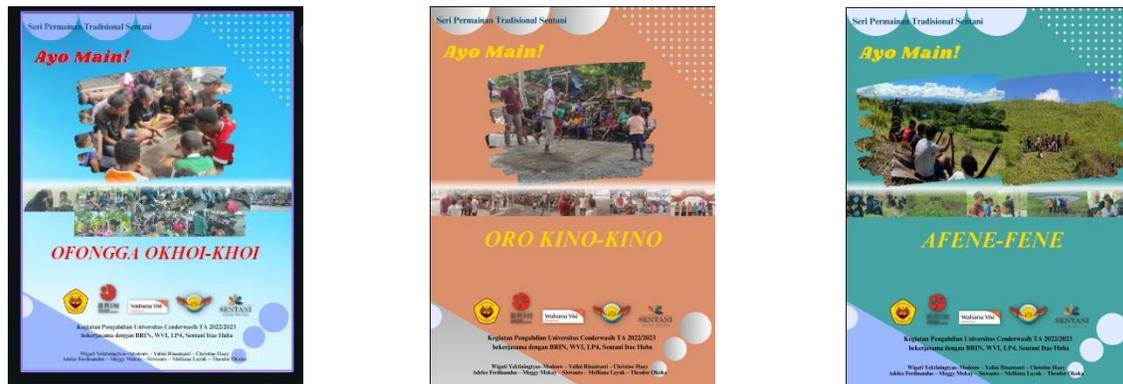


Gambar 1. Kegiatan mengenalkan OPT

Agar memudahkan anak-anak untuk mengingat permainan dan cara memainkannya, maka kami membuat *leaflet* dan poster yang dapat dibaca di Rumah Baca. Poster pendidikan yang juga ditempel di obae (tempat pertemuan) diharapkan dapat menjadi penyadaran dan edukasi publik tentang pentingnya menghidupkan lagi salah satu pusaka budaya Sentani ini.



Gambar 2. Contoh leaflet



Gambar 3. Contoh poster

### Mengajarkan OPT kepada anak-anak di Kampung Yokiwa

Mengajarkan OPT kepada anak-anak berarti mempraktikkannya. Hal ini perlu dilakukan karena anak-anak belum pernah melihat bagaimana memainkannya karena OPT ini sudah tidak pernah lagi dipraktikkan. Dalam mengekskusinya, kami dibantu oleh orang tua yang berjiwa muda dan yang aktif memainkannya ketika mereka masih muda. Di antaranya adalah ibu Antoneta Ohee, ibu Siska Awoitauw, dan bapak Corry Ohee. Ketiganya memperagakannya, anak-anak memperhatikan dengan seksama dan sekali-kali menirukan gerakan mereka. Jika mereka kurang memahaminya, anak-anak bertanya dengan antusias. Pada praktiknya, permainan *afene-afene*-lah yang paling menantang karena anak-anak akan harus menuju bukit yang kadang berbatu dan ditumbuhi alang-alang dan meluncur dari atasnya. Sebelum bermain pun bukit perlu dibersihkan dulu agar terbebas dari batu-batu yang dapat melukai para pemain.



Gambar 3. Mempraktikkan oro kino-kino



Gambar 4. Mempraktikkan afene-fene

Pada awalnya, kami berpikir permainan ini hanya diminati oleh anak laki-laki, tetapi pada praktiknya, anak-anak perempuan pun tertarik untuk ikut bermain. Luka dan lecet sedikit tidak menghentikan permainan mereka. Siska Awoitauw yang juga kepala Rumah Baca "Itau Fili" mengatakan bahwa dahulu ketika ia masih kecil, lecet dan luka setelah main menunjukkan bahwa mereka ada adalah anak-anak yang kuat dan pantang menyerah.

### **Mendorong anak-anak bersosialisasi dan mengenali dan mempelajari karakter anak-anak sebayanya melalui OPT**

Setelah mempraktikkan OPT, anak-anak dikumpulkan dan diajak diskusi untuk membahas perasaan dan apa yang mereka pelajari setelah mereka bermain. Sebagian besar mengatakan bahwa mereka sangat menyukai permainan itu. Sarah (12 tahun) mengatakan sebagai berikut....  
*"Saya belum pernah main ofongga khei-khei tapi waktu saya main saya suka karena saya bisa belajar menghitung, menjumlahkan dan mengkalikan lidi-lidi yang saya kumpulkan. Saya gugup waktu main karena takut menyenggol lidi-lidi yang lain, nanti saya 'mati', tidak bisa main lagi, jadi saya harus hati-hati mainnya".*

Sementara itu, Luther (12 tahun) lebih menyukai *afene-fene*. Ia beralasan bahwa *"Saya lebih suka afene-fene karena saya lebih tertantang. Saya merasa bahwa anak yang kuat itu yang tidak takut capek. Kalau main afene-fene saya harus naik bukit dulu, sudah capek dulu. Dari atas bukit saya meluncur pakai pelepah pinang. Tadi saya tergelincir, tapi saya ulang lagi naik ke bukit lagi dan akhirnya saya bisa meluncur sampai ke kaki bukit, Saya senang sekali, saya merasa seperti jagoan".*

Lain lagi dengan Mince (10 tahun) yang lebih menyukai *oro kino-kino*. Dia menjelaskan mengapa dia lebih suka permainan yang melompat-lompat ini. *"Kalau saya suka oro kino-kino. Saya suka gerakan melompat. Main oro kino-kino juga harus berhati-hati karena kalau gacok saya kena garis atau keluar garis saya 'mati', tidak bisa main lagi."*

Sara, Luther, dan Mince adalah tiga orang anak yang mewakili alasan dan perasaan mereka setelah memainkan OPT. Banyak anak-anak yang kecewa ketika gagal meluncur ketika memainkan *afene-fene*, bahkan ada yang berhenti bermain karena luka. Ada pula yang tidak bersemangat main karena berkali-kali

"gacoknya" keluar garis sementara teman-temannya sudah menyelesaikan permainan. Ketika Mince dan Luther ditanya tentang teman-temannya yang berhenti bermain karena lecet dan kalah, mereka mengatakan bahwa sebagai generasi muda mereka harus terus mencoba dan tidak perlu malu untuk bermain lagi walaupun sendiri. Mereka tidak perlu menghiraukan teman-teman lain yang mengolok-oloknya. Ibu Siska Awoitauw dan bapak Albert Pepuhu (wawancara, 2023) istilah *yambi* yang dikenal di masyarakat Sentani. Secara literal, *yambi* berarti "lemah", "tidak punya apa-apa", "tidak punya usaha". Orang yang berkarakter *yambi* tidak disukai orang. Oleh karena itu, sejak kecil anak-anak dibiasakan untuk berusaha, bekerja keras, disiplin, dll. Dengan demikian OPT dapat digunakan sebagai media untuk melatih anak-anak bagaimana berusaha kembali setelah kalah bermain dan tidak takut gagal.

Sebagaimana disebutkan sebelumnya bahwa OPT Sentani hanya dikenali oleh para generasi tua. Generasi muda tidak mengenalinya lagi karena OPT tidak dipraktikkan lagi. Oleh karena itu, OPT ini perlu dikenalkan kepada masyarakat, terutama kepada anak-anak dan para generasi muda dan dikembangkan. Melalui praktik di lapangan, pengamatan, dan wawancara dengan orang tua dan anak-anak pun ditemukan bahwa anak-anak belajar tentang sportivitas, kejujuran, kedisiplinan, ketangguhan, kerjasama, dan pantang menyerah melalui praktik OPT. Banyak kesempatan untuk berbuat curang dalam praktik OPT. Misalnya dari permainan ofongga khei-khei seorang anak bisa memanipulasi jumlah lidi yang diperolehnya. Ia pun bisa bersikeras bahwa dia tidak menyenggol lidi lain dalam tumpukan. Semua dilakukannya guna mendapatkan nilai tinggi untuk dapat memenangkan permainan. Yang paling rentan untuk berbuat curang adalah praktik *oro kino-kino*. Beberapa anak-anak dapat berbohong bahwa gacok-nya dan kakinya tidak menyentuh garis, walaupun sebenarnya gacok-nya atau kakinya sedikit menyentuh garis. Kerjasama dapat dilihat dari permainan kelompok. Misalnya, *afene-fene* dan *oro kino-kino* yang dimainkan dalam kelompok mendorong masing-masing kelompok untuk mengatur strategi dan mendukung pasangannya untuk melakukan yang terbaik agar dapat memenangkan permainan. Hal ini pun digarisbawahi oleh temuan Andriani (2012), Nhi (2017). Wideasavitri (2020) dan Sari dkk. (2022) bahwa disiplin, kerja keras dan

kerjasama dapat dibangun melalui OPT yang juga dapat digunakan untuk membangun anak-anak menjadi kuat secara fisik dan mental. Pemanfaatan OPT sebagai media untuk mengembangkan karakter ini berkaitan dengan keluhan para orang tua yang mengatakan bahwa anak-anak generasi sekarang berbeda dengan anak-anak generasi sebelumnya. Anak-anak sekarang mudah berputus asa. Mereka dapat menyerah begitu saja ketika mereka tidak bisa mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru mereka. Mereka juga hidup lebih santai: tidak bisa bangun pagi, tidak bisa membantu orang tua dan teman-teman mereka, bersikap acuh tak acuh, tidak menghormati orang tua atau yang dituakan. Pengembangan karakter anak-anak, khusus di Kampung Yokiwa ini diperlukan karena anak-anak juga sudah mulai terpapar HP sehingga dikuatirkan mereka akan kecanduan gadget seperti anak-anak lain di kampung yang dekat dengan kota, seperti Yoka dan Waena yang banyak ditemukan anak-anak yang suka menyendiri di sudut-sudut jalan dengan HP-nya. Fenomena ini pun ditemukan di Filipina dan Brazil di mana anak-anak menjadi generasi penyendiri dan tidak memiliki karakter yang baik lagi (Asuncion, 2019; Saora & Zimmermann, 2021).

Melalui praktik OPT, anak-anak pun dapat mempelajari karakter anak-anak lainnya. Pilemon (10 tahun) mengeluhkan temannya yang mengganggu dan menakut-nakutinya ketika ia hendak meluncur dari bukit. Ia jadi merasa kecil hati dan gugup. Akan tetapi Pilemon juga memuji Luther yang berhasil meluncur berkali-kali dengan berani dan tidak pernah jatuh. Menurutnya, Luther adalah anak yang berani. Luther juga anak yang baik. Pilemon menceritakan bahwa dia merasa senang dan tenang ketika main sekelompok dengan Luther. Sebagai ketua kelompok Luther memberi semangat, menenangkan, dan memberi tahu cara meluncur yang baik agar bisa mendarat dengan selamat di kaki bukit. Luther juga dapat menenangkan Pilemon yang akan marah ketika ada pemain yang mendorong pemain lain hingga jatuh. Sementara itu Maria (9 tahun), suatu kali marah ketika melihat temannya curang ketika ia main oro kino-kino. Menurutnya kaki temannya menginjak garis tetapi temannya menyangkalnya. Maria pun jadi tidak semangat main. Akan tetapi, pada kesempatan lain Maria tidak marah ketika ia kalah main *ofongga akhoi-khoi* karena lawan mainnya memang bermain

lebih teliti dan lebih baik darinya. Ia mengatakan “saya paling tidak suka kalau ada teman yang main curang, tapi saya juga tidak marah kalau saya kalah main kalau lawan main saya tidak main curang”.

Melalui ungkapan anak-anak di atas dapat ditarik benang merah bahwa OPT dapat digunakan sebagai media untuk mengembangkan karakter mereka. Mereka pun dapat meniru karakter teman lain yang baik, misalnya sportivitas, jujur, menolong, mendukung, dan menghormati teman serta menghindari karakter yang kurang baik seperti curang, licik, pemarah, tidak mau berbagi, dan mau menang sendiri. Praktik OPT juga menemukan bahwa karakter baik dan buruk amat mempengaruhi anak-anak lain secara keseluruhan. Sikap mendukung dan menolong teman dan mengakui keunggulan menciptakan suasana permainan lebih menyenangkan. Sebaliknya kecurangan dan mementingkan diri sendiri mematahkan semangat permainan dan merusak pertemanan.

## KESIMPULAN

OPT Sentani sebagai bagian dari pusaka budaya masyarakat sudah tidak dikenali lagi oleh anak-anak Sentani. Pengenalan kembali dan praktik OPT amat disukai anak-anak dan memotivasi para orang tua untuk mengajarkan dan mendorong anak-anak untuk memainkan OPT untuk menghindarkan anak-anak kecanduan gadget. Menghidupkan kembali OPT pun mendapat dukungan penuh dari *ondofolo*, kepala suku dan kepala kampung. Melalui permainan *afene-fene*, *ofongga khoi-khoi*, dan *oro kino-kino*, anak-anak dapat mengenal kembali pusaka budaya leluhur mereka dan belajar untuk mengembangkan karakter mereka, yaitu sportivitas, kesabaran, saling menolong, saling menghormati, kejujuran, kedisiplinan, ketangguhan, kerjasama, dan pantang menyerah. Anak-anak pun dapat belajar karakter baik dan buruk dari teman-teman sepermainan mereka. Disimpulkan bahwa karakter teman berpengaruh pada suasana permainan dan pertemanan. Karakter baik membangun kebersamaan, kebahagiaan, dan semangat. Karakter yang destruktif menghancurkan suasana permainan dan hubungan pertemanan. Oleh karena karakter anak-anak penting, maka

penguatan karakter sedari dini perlu terus dilakukan agar ketika mereka dewasa mereka akan mempunyai karakter kuat yang tidak mudah dipengaruhi distraksi lingkungannya. Kelak mereka juga akan menjadi generasi yang membela kebenaran dan memerangi kecurangan dan kejahatan.

Disarankan agar OPT Sentani perlu terus dimainkan di kampung dengan dimotori oleh rumah baca. Para pemangku adat pun lebih terbuka memberikan data OPT Sentani yang masih belum terdokumentasi agar semakin banyak OPT yang dapat dikumpulkan yang selanjutnya dapat dimanfaatkan oleh masyarakat, terutama anak-anak. Diharapkan para orang tua dapat mendorong anak-anaknya untuk memainkan OPT, menemaninya bermain dan menggali jenis OPT yang lain agar anak-anak mereka tidak terdistraksi gadget atau perangkat elektronik lainnya. Dengan mendokumentasikan, mempraktikkan, dan terus mendesiminasikan OPT Sentani berarti membantu masyarakat untuk menjaga identitas dan pusaka budaya mereka dan menolong anak-anak Sentani untuk maju tanpa melupakan akar budaya mereka.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Ketua LPPM Universitas Cenderawasih, Prof. Dra. Rosye H.R. Tanjung, Ph.D. dan staf, *ondofolo*, Kepala Kampung, orang tua dan Ketua Rumah Baca "Itau Fili" Kampung Yokiwa, Siska Awoitau. Terima kasih ditujukan kepada rekan peneliti dari BRIN, mas Siwanto dan tim kerja literasi WVI, Melliana Layuk dan Theodor Okoka. Kepada Andre Ayorbaba dan Meggy Mokay yang membantu membuat video OPT di Pulau Asei dan Kampung Yokiwa serta membantu mempraktikkan Afene-fene, kami pun menyampaikan terima kasih yang mendalam. Tanpa bantuan, dukungan, dan kerja sama yang baik ini, kegiatan tidak dapat dilakukan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. 2012. Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Jurnal Sosial Budaya*. 9(1): 121—136.
- Asuncion, J. 2019. The traditional Filipino games: Status check among the generation Z". *International Scientific Journal: Theoretical and Applied Science*. 78(10): 150-152.
- Awoitauw, M. 2020. Kembali ke kampung adat: Meniti jalan perubahan di Tanah Papua. KPG (Perpustakaan Populer Gramedia). Jakarta.
- Danandjaja, J. 2002. *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Pustaka Utama Grafiti. Jakarta.
- Huizinga, J. 1990. *Homo ludens: Fungsi dan hakekat permainan dalam budaya*. Penerbit LP3ES. Jakarta.
- Husien, H.M.R. 2021. Lunturnya permainan tradisional. *Aceh Anthropological Journal*. 5(1): 1—15.
- Kogoya, T., T.C. Mutohir, dan H. Pramono. 2022. 100 permainan tradisional Papua. *Selaksa Media*. Jakarta.
- Kurikulum Operasional, Proses Belajar dan Penilaian. [Contextual Education of Papua: for Remote Areas, Parenting, Operational Curriculum, Learning Process and Evaluation]. UNY Press. Yogyakarta.
- Lickona, T. 1992. *Educating for character: How our school can teach respect and responsibility*. Bantam. New York.
- Modouw, J. 2021. Pendidikan kontekstual Papua: Untuk daerah terpencil, pengasuhan anak,
- Nhi, V.H. 2017. Folk toys and games for children: Cultural heritage of Vietnam. *International Journal of Social Science and Management*. 4(4): 223-231. Doi: 10.3126/ijssm.v4i4.18473.
- Ongge, A. 2022. Komunikasi pribadi. Tanggal 22 Maret 2022.
- Saora, S. C. and A.C. Zimmermann. 2021. Traditional sports and games: Intercultural dialog, sustainability, and empowerment. *Front. Psychology, Sec. Movement Science and Sport Psychology*.

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.590301>

Suyami, M.T., Sumarno, Siswanto, Ajisman, W. Yektiningtyas, dan Kiftiawati. 2022. Potensi ekonomi sosial dan budaya dari pendataan olahraga tradisional Indonesia: Upaya penguatan identitas budaya bangsa. Laporan Penelitian.

Yektiningtyas, W. dan Siswanto. 2022. Dokumentasi olahraga dan permainan tradisional Sentani. Laporan Penelitian. Jayapura.

Yektiningtyas, W., dan J. Modouw. 2017. Infusing culture in english learning: A attempt to preserve cultural heritages in Jayapura municipality, Papua” LLTC Journal, edisi April 2017 ([www.e-journal.usd.ac.id/index.php/LLT](http://www.e-journal.usd.ac.id/index.php/LLT)).

Yektiningtyas, W., dan J. Modouw. 2023. “Bringing books to life: Engaging Papua children to read). *Bookbird*. 61(1): 58–64.