

PENGGUNAAN OFONGGA OKHOI-KHOI SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN KARAKTER DI PAUD GKI PETRUS WAENA

Wigati Yektiningtyas, Precilia Raфра

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Cenderawasih
preciliarafra@gmail.com

Abstract

The strengthening of character education in early childhood has become an urgent necessity amid global challenges and socio-cultural changes. Observations conducted at GKI Petrus Waena Early Childhood Education (PAUD) revealed tendencies among children to display egocentric behavior, lack of discipline, and impatience. As a solution, this community service initiative introduced the use of the traditional Sentani game Ofongga Okhoi-khoi (stick game) as a medium for character development in children. The activity was implemented in July 2025 through a collaborative approach involving lecturers and students from Cenderawasih University, teachers, and PAUD learners. The methods included preliminary observation, training sessions, guided play practice, observation during play, and joint evaluation with teachers. The results demonstrated that children were enthusiastic about playing Ofongga Okhoi-khoi and exhibited positive character traits such as honesty, patience, sportsmanship, cooperation, and adherence to rules. Teachers gained new insights into how traditional games can be integrated into the learning process as educational tools rather than mere entertainment. The implications of this activity extend beyond strengthening children's character, contributing also to the preservation of local culture that is on the verge of extinction. Thus, this community service project not only supports the preservation of Papua's cultural heritage but also promotes the implementation of contextual learning based on local wisdom at the early childhood education level.

Keywords: *character education, early childhood education, traditional games, Ofongga Okhoi-khoi, local culturw*

Abstrak

Penguatan pendidikan karakter anak usia dini menjadi kebutuhan mendesak di tengah tantangan global dan perubahan sosial budaya. Observasi di PAUD GKI Petrus Waena menunjukkan adanya perilaku anak yang cenderung egois, kurang disiplin, dan tidak sabar. Sebagai solusi, kegiatan pengabdian ini menginisiasi penggunaan permainan tradisional Sentani, Ofongga Okhoi-khoi (permainan lidi), sebagai media pengembangan karakter anak. Kegiatan dilaksanakan pada Juli 2025 melalui pendekatan kolaboratif antara dosen, mahasiswa Universitas Cenderawasih, guru, dan peserta didik PAUD. Metode kegiatan meliputi observasi awal, pelatihan, praktik bermain, pengamatan, dan evaluasi bersama guru. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak antusias memainkan Ofongga Okhoi-khoi dan menampilkan karakter positif seperti kejujuran, kesabaran, sportivitas, kerjasama, serta kemampuan menaati aturan. Guru memperoleh pemahaman baru bahwa permainan tradisional dapat diintegrasikan dalam pembelajaran sebagai sarana edukatif, bukan sekadar hiburan. Implikasi kegiatan ini tidak hanya pada penguatan karakter anak, tetapi juga pada pelestarian budaya lokal yang hampir punah. Dengan demikian, pengabdian ini berkontribusi pada upaya preservasi warisan budaya Papua sekaligus mendukung implementasi pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal di jenjang PAUD.

Kata Kunci : *pendidikan karakter, PAUD, permainan tradisional, Ofongga Okhoi-khoi, budaya lokal*

1. Pendahuluan

Karakter merupakan elemen penting dalam kehidupan manusia, terutama dimulai sejak dini. Akan tetapi, pada kenyataannya banyak anak-anak yang tidak memiliki karakter baik. Mementingkan diri sendiri, mau menang sendiri, tidak menghormati orang lain merupakan beberapa karakter kurang baik. Mungkin saja keberadaan mereka adalah hasil meniru anggota keluarga di rumah atau terpapar dari lingkungannya. Oleh sebab itu, pendidikan karakter diperlukan agar mereka dapat mempunyai karakter yang lebih baik. 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 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 olah raga 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. Permainan ini dapat digunakan sebagai media membentuk ketangguhan, kegigihan, kekuatan mental yang tidak mudah menyerah. Pelibatan permainan tradisional dalam dunia pendidikan pun digarispawahi oleh Awoitauw (2020) yang mencatat beberapa usaha pemerintah dalam melibatkan berbagai macam pusaka budaya Papua dalam berbagai kegiatan, termasuk pendidikan.

Kegiatan pengabdian ini menggunakan *ofongga okhoi-khoi* sebagai media

pengembangan karakter peserta didik di PAUD GKI Petrus Waena. Permainan yang diberi nama *ofongga okhoi-khoi* terdiri dari dua kata, yakni *ofongga* dan *okhoi-khoi*. “Ofongga” artinya lidi dan “okhoi-khoi” berarti bermain (Yektiningtyas, Siswato, Modouw, Modouw-Gulo, 2023). Masyarakat Sentani mengartikan *ofongga akhoi-khoi* sebagai bermain lidi dengan cara menghambur lidi dan mengangkat satu per satu lidi tanpa menggerakkan lidi yang lain. *Ofonggo okhoi-khoi* dimainkan pada waktu senggang: pagi, siang, atau sore hari. Namun biasanya permainan ini dilakukan pada siang hari, karena diperlukan cahaya yang terang. Pada dasarnya permainan *ofongga okhoi-khoi* ini merupakan simbol kehidupan bermasyarakat di kampung. Terdapat seorang pemimpin dan banyak rakyat yang disimbolkan dengan lidi pelepah daun sagu (*ofongga*). Seorang *ondofolo* biasanya memiliki kekuasaan yang besar, sedangkan rakyat (masyarakat) mempunyai hak dan kewajiban yang sama. *Ondofolo* selain memerintah juga menolong rakyatnya yang mengalami kesulitan. Akan tetapi, rakyat biasanya sukar atau memiliki keterbatasan kemampuan dalam membantu sesamanya. *Ondofolo* juga memiliki fasilitas yang memadai untuk membantu warganya yang sedang mengalami kesulitan.

Permainan tradisional ini termasuk salah satu permainan yang memakai alat, yaitu lidi (*ofongga*) karena mudah diperoleh. Selain itu, juga diperlukan kapur atau sejenisnya untuk menggaris kotak sebagai pembatas permainan. Jenis permainan ini tidak banyak menguras tenaga, hanya membutuhkan ketekunan, strategi, dan kesabaran. Permainan ini bersifat santai untuk menghilangkan rasa lelah.

Alat yang digunakan dalam permainan ini sangat sederhana dan mudah didapatkan, yaitu *ofongga* (lidi yang terbuat dari tulang daun sagu) yang dipotong pendek sekitar 10-15 cm. *Ofongga akhoi-khoi* biasanya dimainkan oleh 2-4 orang. Permainan ini dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Permainan *ofongga akhoi-khoi* memiliki banyak aturan yang sederhana. *Ofongga* dijatuhkan ke dalam kotak atau lingkaran yang telah dibuat di lantai atau tanah yang datar dengan jarak ketinggian 30 cm dari atas lantai. Setelah itu lidi diambil satu per satu tanpa membuat lidi yang lain bergerak. Ketika lidi yang diangkat/digeser mengakibatkan lidi yang lain bergoyang, pemain dinyatakan kalah dan digantikan oleh teman sekelompok lain jika bermain berkelompok. Jika bermain secara individu maka akan digantikan dengan pemain lawan. Untuk mengambil lidi yang bertumpuk dapat menggunakan lidi yang telah berhasil diangkat dari tumpukan. Permainan ini dimainkan oleh anak-anak laki-laki atau perempuan dengan usia 6-12 tahun.

Langkah awal untuk memainkan *ofongga akhoi-khoi* adalah menentukan permainan ini akan dimainkan secara individu atau berkelompok. Setelah itu, dibuat lingkaran atau kotak dengan menggunakan kapur atau menggaris ke lantai sebagai arena permainan *ofongga akhoi-khoi*. Pemain pertama menggenggam lidi dengan posisi vertikal setinggi 30 cm dari atas permukaan lantai. Setelah *ofongga* terhambur di lantai/tanah, dimulailah permainan. Pemain mengangkat/menggeser lidi-lidi yang berhamburan menggunakan lidi yang pertama diambilnya dari tumpukan lidi. Lidi-lidi diambil yang posisinya tidak bertumpuk dengan lidi yang lain. Biasanya dimulai dengan mengambil lidi yang mudah diangkat kemudian beralih ke lidi yang posisinya sukar untuk diangkat. Pemain dapat menggunakan lidi yang berhasil diangkat sebagai alat bantu. Permainan ini terus dilakukan secara bergiliran sampai lidi yang berhambur di lantai berhasil diangkat. Pemain yang berhasil mengumpulkan lidi paling banyak dinyatakan sebagai pemenang.



Ofongga okhoi-khoi (Dok. Wigati Yektingtyas, 2022)

Walaupun *ofongga okhoi-khoi* relatif mudah dipraktikkan dan membutuhkan peralatan yang mudah diperoleh, yaitu lidi, tetapi kenyataannya, *ofongga okhoi-khoi* sudah tidak dimainkan lagi. Oleh sebab itu, kegiatan pengabdian ini ingin menghidupkan lagi keberadaannya dengan mengaitkannya dengan pengembangan karakter anak.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, tujuan kegiatan pelatihan ini adalah sebagai berikut.

1. Mengenalkan permainan *ofongga okhoi-khoi* bagi peserta didik di PAUD GKI Petrus Waena;
2. Mempraktikan permainan *ofongga okhoi-khoi* didik di PAUD GKI Petrus Waena;
3. Melakukan pengamatan karakter peserta didik ketika memainkan *ofongga okhoi-khoi*.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Konsep Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan bentuk ekspresi budaya yang lahir, tumbuh, dan berkembang dalam masyarakat. Menurut Hurlock (2006), permainan adalah aktivitas yang dilakukan anak secara sukarela dengan tujuan memperoleh kesenangan. Dalam konteks tradisional, permainan bukan hanya sarana hiburan, melainkan juga wahana pewarisan nilai-nilai budaya, pengetahuan, serta keterampilan sosial.

Di Indonesia, permainan tradisional memiliki keanekaragaman yang sangat kaya karena setiap daerah memiliki jenis dan bentuk permainan yang berbeda-beda. Permainan tradisional biasanya dilakukan secara berkelompok, sehingga secara tidak langsung mendorong anak untuk belajar bekerjasama, berbagi peran, menaati aturan, dan menjalin hubungan sosial.

2.2 Pendidikan Anak Usia Dini

PAUD merupakan jenjang pendidikan fundamental karena pada tahap ini anak mengalami masa keemasan. Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PAUD adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

PAUD bertujuan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak: kognitif, afektif, psikomotorik, sosial-emosional, moral, dan spiritual. Proses pembelajaran idealnya dilaksanakan melalui kegiatan bermain, karena bermain merupakan cara alami anak belajar (Montessori, 1964).

2.3 Permainan Tradisional sebagai Media Pendidikan Karakter

Permainan tradisional merupakan media efektif untuk menanamkan nilai karakter. Pertama, mengajarkan anak menaati aturan. Kedua, menumbuhkan kerjasama melalui permainan berkelompok. Ketiga, melatih sportivitas dalam menerima kekalahan dan

menghargai kemenangan. Keempat, menumbuhkan kreativitas melalui imajinasi, strategi, dan problem solving.

Dalam konteks pembelajaran abad 21, permainan tradisional juga relevan dengan keterampilan yang diperlukan anak: collaboration, communication, creativity, dan critical thinking.

3. Metode Penelitian

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada bulan Juli 2025 di PAUD GKI Petrus Waena, Jayapura. Metode yang digunakan adalah pengabdian masyarakat kolaboratif yang melibatkan tim Universitas Cenderawasih, mahasiswa, dan guru PAUD.

Kegiatan dirancang dalam tiga tahap:

3.1 Tahap Persiapan

- Observasi pembelajaran di PAUD GKI Petrus Waena
- Wawancara dan diskusi dengan guru tentang keseharian peserta didik
- Persiapan bahan permainan dan materi pelatihan

3.2 Tahap Pelaksanaan

- Penyampaian materi tentang pentingnya permainan tradisional
- Praktik permainan Ofongga Okhoi-khoi
- Pengamatan karakter anak selama bermain

3.3 Tahap Evaluasi

- Diskusi temuan karakter anak selama bermain
- Dialog dengan guru dan peserta didik tentang keberlanjutan
- Refleksi untuk perbaikan kegiatan mendatang

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan tim pengabdian, mahasiswa, dan guru PAUD. Tahap persiapan meliputi observasi langsung untuk memperoleh gambaran pola pembelajaran, karakteristik anak didik, serta kebutuhan yang dapat dijawab melalui permainan tradisional.

Pada tahap pelaksanaan, tim menyampaikan materi tentang pentingnya permainan tradisional bagi tumbuh kembang anak. Permainan tradisional ditekankan bukan hanya sebagai hiburan, melainkan wahana pembelajaran yang mengajarkan nilai-nilai penting seperti kerjasama, kedisiplinan, sportivitas, kreativitas, dan keterampilan sosial.

4.2 Praktik Permainan Ofongga Okhoi-khoi

Anak-anak diperkenalkan pada aturan permainan secara sederhana. Permainan menggunakan lidi (ofongga) yang dipotong sekitar 10-15 cm, dijatuhkan ke atas meja, kemudian diambil satu per satu tanpa membuat lidi lain bergerak. Permainan dapat dimainkan 2-4 orang secara individu maupun berkelompok.



Tim Pengabdian UNCEN melakukan praktik permainan *Ofongga okhoi-khoi*

Selama permainan berlangsung, tim melakukan pengamatan terhadap perilaku anak, fokus pada ekspresi diri, kerjasama dengan teman sebaya, kepatuhan terhadap aturan, dan sikap sportivitas.

4.3 Temuan Karakter Anak

Hasil pengamatan menunjukkan anak-anak sangat antusias mengikuti permainan. Mereka menunjukkan:

1. **Kegembiraan dan Antusiasme:** Anak-anak menunjukkan ekspresi kegembiraan dan saling memberi semangat. Seorang anak berkata, "Seru, saya mau main lagi besok sama teman-teman." Antusiasme ini menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu menarik minat anak-anak meskipun mereka hidup di era digital. Kegembiraan yang terlihat juga mengindikasikan bahwa anak-anak merasakan kepuasan intrinsik dalam bermain, bukan sekadar kewajiban mengikuti instruksi guru. Hal ini penting karena pembelajaran yang dilandasi kegembiraan cenderung lebih bermakna dan berkesan bagi anak.

2.

3. **Kedisiplinan:** Sebagian besar mampu mengikuti aturan permainan yang dijelaskan. Guru mengungkapkan, "Saya lihat anak-anak jadi lebih disiplin, mereka tahu kapan harus menunggu giliran, kapan harus bergerak, dan bagaimana memberi semangat pada teman." Kedisiplinan ini terlihat dari kemampuan anak untuk tidak terburu-buru mengambil giliran, menunggu instruksi sebelum bertindak, dan menahan diri untuk tidak mengganggu pemain lain yang sedang bermain. Aspek kedisiplinan ini sangat penting dalam membentuk karakter anak karena mengajarkan pengendalian diri dan respect terhadap aturan yang telah disepakati bersama.
4. **Kerjasama dan Interaksi Sosial:** Anak-anak menunjukkan perkembangan positif dalam kerjasama. Seorang mahasiswa berkomentar, "Awalnya saya kira anak-anak sulit mengikuti aturan, tapi ternyata mereka cepat sekali paham dan justru saling mengingatkan kalau ada teman yang lupa aturan." Kerjasama ini tampak dari kesediaan anak untuk berbagi peran, memberikan kesempatan kepada teman lain, dan bahkan membantu teman yang mengalami kesulitan. Interaksi sosial yang positif juga terlihat dari komunikasi yang terbangun antar anak, dimana mereka saling memberikan dukungan moral dan motivasi. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial anak.
5. **Sportivitas:** Anak-anak belajar menerima kekalahan dengan lapang dada dan menghargai kemenangan teman. Sikap sportif ini ditunjukkan dengan tidak adanya tangisan atau kemarahan ketika kalah, sebaliknya mereka memberikan apresiasi kepada teman yang menang dengan tepuk tangan dan ucapan selamat. Beberapa anak bahkan menunjukkan sikap empati dengan menghibur teman yang terlihat kecewa karena kalah. Pengembangan sportivitas ini sangat krusial dalam membentuk karakter anak karena mengajarkan mereka untuk menerima realitas, menghargai pencapaian orang lain, dan membangun resiliensi dalam menghadapi kegagalan.

4.4 Dampak bagi Guru

Kegiatan ini membuka wawasan guru bahwa permainan tradisional dapat dijadikan media pembelajaran karakter yang efektif. Guru memperoleh pemahaman baru tentang pemanfaatan warisan budaya lokal dalam pendidikan anak usia dini.

4.5 Implikasi bagi Lembaga

Bagi PAUD GKI Petrus Waena, kegiatan ini memperkaya metode pembelajaran sekaligus menjadikan lembaga sebagai ruang pelestarian budaya Sentani. Dari sisi budaya, permainan tradisional kembali dikenalkan agar tidak punah di tengah dominasi permainan modern.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di PAUD GKI Petrus Waena, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional ofongga okhoi- khoi terbukti efektif sebagai salah satu media pengembangan karakter anak usia dini. Melalui praktik bermain yang sederhana dan menyenangkan, anak-anak dapat belajar berbagai nilai penting, seperti ketekunan, ketelitian, kejujuran, rasa tanggung jawab, kebersamaan, serta kemampuan berinteraksi sosial dengan teman sebaya.

Selain memberikan dampak positif bagi perkembangan karakter anak, kegiatan ini juga membuka wawasan baru bagi para guru PAUD mengenai pentingnya pendekatan berbasis budaya lokal dalam proses pembelajaran. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukasi dan moral yang relevan dengan kebutuhan anak usia dini.

Selain itu, kegiatan ini juga menunjukkan adanya antusiasme dari guru dan masyarakat sekitar yang mendukung upaya pengenalan kembali permainan tradisional sebagai bagian dari upaya melestarikan warisan budaya Papua. Melalui kegiatan ini, diharapkan nilai-nilai kearifan lokal dapat terus diturunkan secara berkesinambungan dari generasi ke generasi, dimulai dari lingkungan keluarga dan lembaga pendidikan dasar.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini dapat disimpulkan berhasil dalam dua aspek utama. Pertama, kegiatan ini mampu menghadirkan kembali permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran anak usia dini yang menyenangkan sekaligus mendidik. Kedua, kegiatan ini memperlihatkan adanya peluang keberlanjutan, baik melalui integrasi permainan dalam pembelajaran di PAUD maupun praktik anak di luar sekolah. Lebih jauh, kegiatan ini juga membuka ruang untuk diseminasi permainan tradisional lain dari masyarakat Sentani, sehingga pelestarian budaya dapat berjalan seiring dengan pendidikan karakter anak. Program pengabdian ini dapat menjadi contoh nyata penerapan pendidikan kontekstual berbasis budaya Papua yang mendukung pembelajaran karakter sejak usia dini, sekaligus menjadi kontribusi kecil dalam menjaga identitas budaya di tengah perkembangan zaman.

6. Saran

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan ini, ada beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Bagi Guru PAUD: Diharapkan para guru dapat terus melibatkan permainan tradisional, khususnya ofongga okhoi-khoi, secara rutin dalam pembelajaran di kelas maupun sebagai kegiatan rekreasi edukatif.
2. Bagi Orang Tua: Orang tua di rumah diharapkan dapat mendukung anak-anaknya dengan mempraktikkan permainan ini bersama, sehingga nilai-nilai karakter yang dibangun dapat berkelanjutan.
3. Bagi Pemerintah Daerah: Pemerintah daerah diharapkan dapat mengintegrasikan lebih banyak pusaka budaya lokal ke dalam kurikulum pendidikan di Papua, sebagai bentuk pelestarian identitas budaya sejak dini.
4. Bagi Tim Pengabdian: Diharapkan penelitian dan pengabdian lanjutan dapat dilakukan pada permainan tradisional lain di Papua untuk mendukung tujuan serupa, serta memperluas dampak di sekolah-sekolah lain di wilayah Jayapura dan sekitarnya.

7. Daftar Pustaka

- Andriani, T. 2012. Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*. Volume 9, Nomor 1, pp. 121—136. Check dulu
- Awoitauw, M. 2020. *Kembali ke Kampung Adat: Meniti Jalan Perubahan di Tanah Papua* Jakarta: KPG (Perpustakaan Populer Gramedia).
- Huizinga, J. 1990. *Homo Ludens: Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya*. Jakarta: LP3ES.
- Husien, H.M.R (2021). “Lunturnya Permainan Tradisional”, *Aceh Anthropological Journal*, Volume 5, No. 1, pp. 1-15.
- Modouw, J. 2021. *Pendidikan Kontekstual Papua: Untuk Daerah Terpencil, Pengasuhan Anak, Kurikulum Operasional, Proses Belajar dan Penilaian*. Yogyakarta: UNY Press.
- Lickona, T. 1992. *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam.
- Nhi, V.H. 2017. Folk Toys and Games for Children: Cultural Heritage of Vietnam. *International Journal of Social Science and Management*. Vol. 4, Issued-4, hal. 223-231. Doi: 10.3126/ijssm.v4i4.18473.
- Saora, S. C. & Zimmermann, A.C. 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, Yektiningtyas, W., Kiftiawati, 2022. “Potensi Ekonomi Sosial dan Budaya dari Pendataan Olahraga Tradisional Indonesia: Upaya Penguatan Identitas Budaya Bangsa” (Laporan Penelitian), *Bookbird* Vol.61, No. 1, hal. 58-64.
- Yektiningtyas, W., Siswanto, Modouw, J., Modouw-Gulo 2020. *Permainan Tradisional Masyarakat Sentani, Kabupaten Jayapura*, Yogyakarta: UNY Press.