



**Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Bebentengan dan Lari Balok terhadap Percaya Diri Siswa SMK Kiansantang Kota Bandung**

*The Effect of The Application of Traditional Games of Fortification and Beam Running on The Confidence of The Students of SMK Kiansantang in Bandung City*

**Heru Sulistiadinata<sup>1</sup>, Dedi Kurnia<sup>2</sup>, Beny Nur Arifin<sup>3</sup>**

*<sup>1,2,3</sup> Program studi PJKR/STKIP Pasundan, Jalan Permana No. 32B Kota Cimahi 40553, Jawa Barat, Indonesia*

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan permainan tradisional bebentengan dan lari balok terhadap percaya diri siswa SMK Kiansantang Kota Bandung. Metode yang digunakan yaitu metode eksperimen Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa SMK Kiansantang Kota Bandung. Sampel yang digunakan berjumlah 27 orang dengan teknik pengambilan data Cluster Sampling (Area Sampling). Instrumen yang digunakan yaitu berupa angket dengan jumlah soal yang digunakan 35 soal dengan reliabilitas instrument 0,893. Hasil dari uji taraf signifikansi menunjukkan bahwa diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari  $< 0.05$  maka dapat disimpulkan H1 diterima dan Ho ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan penerapan permainan tradisional bebentengan dan lari balok terhadap percaya diri Siswa SMK Kiansantang Kota Bandung. Hasil dari pengolahan data presentase percaya diri 91,78 %, dengan sub variabel keyakinan akan kemampuan diri sendiri 82,96%, optimis 92,59%, oobjektif 90,33%, dan bertanggung jawab 91,85%, rasional dan realistis 89,38%. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang tinggi penerapan permainan tradisional bebentengan dan lari balok terhadap percaya diri siswa SMK Kiansantang Kota Bandung.

**Kata kunci:** Percaya diri dan Permainan Tradisional.

**Abstract**

*The purpose of this study was to determine whether there was a significant effect of the application of traditional games of fortification and beam running on the self-confidence of the students of SMK Kiansantang, Bandung City. The method used is the experimental method. The population in this study is the students of SMK Kiansantang, Bandung City. The sample used is 27 people with data collection techniques Cluster Sampling (Area Sampling). The instrument used is in the form of a questionnaire with the number of questions used is 35 questions with instrument reliability of 0.893. The results of the significance level test show that the known value of Sig. (2-tailed) of 0.000 is smaller than  $< 0.05$ , it can be concluded that H1 is accepted and Ho is rejected. This means that there is a significant influence on the application of traditional fortification games and beam running on the self-confidence of Kiansantang Vocational School students, Bandung City. The result of data processing is the percentage of self-confidence 91.78%, with sub-variables belief in self-ability 82.96%, optimistic 92.59%, objective 90.33%, and responsible 91.85%, rational and realistic 89, 38%. The conclusion of this study is that there is a high influence of the application of traditional games fortification and beam running on the self-confidence of the students of SMK Kiansantang, Bandung City.*

**Keywords:** self-confidence and traditional game .

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani merupakan suatu bagian yang integral dalam pendidikan pada umumnya karena kegiatan olahraga disekolah yang melibatkan kegiatan jasmani guna mengembangkan aspek Kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Budiman et al., 2018; Junaedi & Wisnu, 2016; Solihin et al., 2022). Penulis menemukan beberapa kendala dilapangan yaitu anak cenderung malas mengikuti pembelajaran penjas dengan berbagai alasan dan kebanyakan siswa siswi merasa malu dan gengsi adapun yang tidak mau kotor dan penulis perhatikan kebersamaan antar teman sangat memprihatinkan terkesan acuh dan tidak peduli dengan sesama rekannya, tingkat percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan olahraga pun sangat memprihatinkan, mereka lebih memilih diam di pinggir lapangan karena tidak percaya diri dengan kemampuan yang mereka miliki karena setiap mereka melakukan kegiatan olahraga yang di intruksikan oleh guru selalu di olok-olok satu sama lain.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan kegiatan integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Di sekolah pendidikan jasmani memberikan sumbangsih nyata salah satunya berupa keterampilan gerak (psikomotor) “posisi pendidikan jasmani menjadi unik, sebab berpeluang lebih menggunakan kelebihan pendidikan jasmani dari pelajaran-pelajaran lainnya”.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, meningkatkan kepercayaan diri dalam pengalaman belajar, pengetahuan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Dalam pendidikan jasmani, lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Pendidikan jasmani mengandung banyak unsur permainan, kegiatan bermain bersama ini ditandai dengan adanya interaksi dengan orang lain, sehingga anak mampu bekerja sama dalam bermain. Bentuk permainan yang diketahui ada dua yaitu bentuk permainan tradisional dan permainan modern. Khususnya dalam permainan tradisional merupakan permainan yang melibatkan kesetiaan dan komitmen pada aturan-aturan

permainan yang ada dan telah disepakati bersama. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Wijayanti, 2018). Dari permainan ini anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Berdasarkan paparan di atas permainan tradisional sangat penting diterapkan di dalam pendidikan jasmani karena selain merupakan bagian dari identitas budaya bangsa, permainan tradisional sudah hampir tergeser dengan adanya gadget dan kemajuan teknologi lainnya yang secara tidak sadar memberikan efek negatif dalam pengetahuan budaya permainan tradisional.

Percaya diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang merupakan modal dasar dan terbentuk melalui proses latihan dan interaksi dengan lingkungan sosial (Ballane, 2019; Garaika et al., 2019; Gottlieb et al., 2022; Labrague et al., 2019). Percaya diri merupakan kontrol internal terhadap perasaan seseorang akan adanya kekuatan dalam dirinya, kesadaran akan kemampuannya, dan bertanggung jawab terhadap keputusan yang telah ditetapkannya (Ridha, 2020). Percaya diri itu sendiri sangat penting untuk dikembangkan dalam diri siswa khususnya agar menumbuhkan jati diri anak bangsa yang memiliki kepribadian yang bertanggung jawab dan memiliki etos kerja yang memuaskan di masa depan kelak. Lebih dari itu khususnya dalam pendidikan jasmani siswa akan lebih memiliki rasa saling menghargai baik itu dalam mengikuti kegiatan belajar maupun dalam hubungan sesama rekannya.

Menyimak penjelasan tersebut, penulis tertarik untuk meneliti permasalahan yang ditemukan dilapangan yakni masih banyaknya siswa yang tidak percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran penjas dan terkesan acuh satu sama lain. Dapat dikatakan bahwa anak dapat diwujudkan dalam bentuk bermain dengan mengarahkan segala kemampuan guna mengembangkan rasa percaya diri dalam pribadinya yang berangkat dari pikirannya. Pengembangan aktivitas bermain anak ini, digunakan untuk merangsang kepercayaan diri, dilakukan dengan menggunakan alat maupun tanpa alat serta menuntut adanya kerjasama dan persaingan sehat. Dengan dasar itulah, pendekatan aktivitas permainan tradisional ini terinspirasi untuk dilaksanakan. Pentingnya kepercayaan diri yang dimiliki setiap siswa akan menjadi penunjang utama untuk berlangsungnya kegiatan belajar mengajar khususnya penjas. Maka perlu didapatkan suatu

pemecahan masalah, salah satunya adalah dengan permainan tradisional yang mengandung banyak unsur kerjasama seperti boi-boian, egrang dan galah asin (Hidayat et al., 2018; Mahfud & Fahrizqi, 2020; Mudzakir, 2020; Wijayanti, 2018). Permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya sendiri yang didalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya. Selain itu permainannya dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main dan alat permainan yang digunakan pun relatif sederhana.

Pendidikan karakter menjadi sangat penting pengembangannya di sekolah-sekolah manakala sikap dan prilaku para siswa semakin tidak lagi menggambarkan identitas kebangsaannya. Derasnya pengaruh asing melalui tayangan televisi, internet, radio, media cetak, dan pengaruh-pengaruh langsung lainnya, menjadikan kehidupan mereka semakin gamang dan rapuh. Dalam kondisi seperti itulah perlu dicari solusi yang tepat bagi pengembangan pendidikan karakter yang mudah dipahami para siswa, namun tidak membebani dan kalau mungkin bisa lebih menyenangkan.

Permainan tradisional merupakan solusi atas persoalan tersebut. Upaya menghidupkan kembali permainan-permainan tradisional di tengah-tengah kehidupan para siswa sangat positif bagi pengembangan karakter mereka. Disamping mudah mereka lakukan, permainan tradisional juga memberikan banyak kesenangan. Permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai pendidikan karakter yang sangat baik bagi para siswa. Nilai-nilai itu, seperti kesetiakawanan, kerja keras, kejujuran, keberanian, dan kepercayaan diri.

Berdasarkan permasalahan dilapangan yang telah dijelaskan, maka peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjas terhadap Percaya diri Siswa Kelas X SMK Kiansantang Kota Bandung”.

## ***METODE***

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah design. Mengapa menggunakan metode eksperimen karena di dalam proses penelitian memberikan perlakuan dengan modifikasi alat.

X : Permainan Tradisional bebentengan terhadap percaya diri siswa

O : Lari Balok terhadap percaya diri siswa

Penelitian pada dasarnya merupakan suatu proses pencarian hasil data, menghimpun data, mengadakan pengukuran, analisis, sintesis, membandingkan, mencari hubungan, dan menafsirkan hal-hal yang dianggap masalah oleh peneliti. Untuk memecahkan permasalahan tersebut diperlukan metode penelitian. Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Dalam hal ini metode penelitian sangatlah penting digunakan untuk melakukan suatu penelitian agar dapat terkumpul data yang benar dan mempunyai kriteria yang valid. Hal ini sesuai dengan pendapat lain yang mengatakan bahwa “ Data yang dipergunakan melalui penelitian ini adalah empiris (teramati) yang mempunyai kriteria tertentu yaitu valid”.

Teknik *sampling* daerah ini sering digunakan melalui dua tahap, yaitu tahap pertama menentukan sampel daerah, dan tahap berikutnya menentukan orang-orang yang ada pada daerah itu secara *sampling* juga.

Untuk program perlakuan dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini:

**Tabel 1. Program perlakuan**

| <b>Tgl</b> | <b>Jenis Permainan</b> | <b>Langkah-langkah</b>   |
|------------|------------------------|--|
| 30/1/18    | Bebentengan            | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Permainan ini dimulai dengan dua kelompok yang masing-masing terdiri dari empat sampai dengan 8 orang.</li><li>2. Selanjutnya masing-masing kelompok memilih tiang atau pilar sebagai ‘benteng’ disekitar benteng tersebut terdapat area aman untuk kelompok yang memiliki tiang atau pilar tersebut. Bila di area aman, mereka tidak perlu takut terkena lawan.</li><li>3. Para anggota kelompok akan berusaha menyentuh lawan dan membuatnya ‘tertawan’.</li><li>4. Pemain harus sering kembali dan menyentuh bentengnya karena ‘penawan’ dan yang ‘tertawan’ ditentukan dari waktu terakhir menyentuh ‘benteng’.</li><li>5. Orang yang paling dekat waktunya menyentuh benteng berhak menjadi ‘penawan’ dan menyentuh anggota lawan untuk menjadikan tawanan.</li><li>6. Pemenangnya adalah kelompok yang dapat menyentuh tiang atau pilar lawan dan meneriakkan kata ‘benteng’.</li></ol> |
|            | Lari Balok             | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Setiap peserta yang akan berlomba diberikan empat potong balok, peserta diundi untuk menentukan kelompok seri/urutan perlombaan.</li><li>2. Sebelum perlombaan diulai para peserta duduk jongkok diatas dua balok dibelakang garis start dan kedua tangan menyentuh balok dua lainnya yang terletak dibelakang kedua balok yang</li></ol>   |

|         |        |  |
|---------|--------|--|
| 06/2/18 | Angket | <p>diinjak.</p> <p>3. 3. Aba-aba perlombaan oleh wasit adalah “bersedia, siap, ya!!”. Pada saat aba-aba bersedia peserta duduk jongkok di kedua balok lainnya dan setelah aba-aba ya peserta saling berlomba.</p> <p>4. 4. Para peserta dinyatakan gugur apabila salah satu kaki menginjak tanah dan sama sekali tidak ada kontak dengan balok, salah satu tangan atau kedua tangan sama sekali tidak ada kontak dengan balok, dengan sengaja mengganggu peserta lain, dan keluar dari lintasannya.</p> <p>5. 5. Pemenang ditentukan berdasarkan peserta yang paling dahulu mencapai garis finish (dengan ketentuan kepat balok telah melewati garis finish).</p> <p>Diberikan kepada peserta didik untuk diisi.</p> |
|---------|--------|--|

Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada siswa kelas X semester 2 SMK Kiansantang Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 yang mengikuti proses pembelajaran. Angket tersebut untuk mengetahui kesan dan pendapat dari sampel mengenai metode demonstrasi dalam penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran. Soal angket terdiri dari 40 pertanyaan isian terbuka berdasarkan teori-teori kepercayaan diri yang dikembangkan (Aristiani, 2016; Effendi, 2016).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Setelah data diperoleh dari pengumpulan data yang sudah dilakukan, selanjutnya data perlu di olah agar data tersebut dapat disajikan menjadi data yang menarik, memiliki arti dan makna serta dapat menjawab dari rumusan penelitian. Pengolahan data adalah merubah data menjadi data yang lebih bermakna (Purba, 2021).

**Tabel. 2. Data hasil penelitian**

| Variabl e     | Jumlah Pertany aan | Skor Makim al | Skor Aktual | %     |
|---------------|--------------------|---------------|-------------|-------|
| Percay a Diri | 35                 | 4,725         | 4,337       | 91,78 |

Berdasarkan tabel diatas, dapat terlihat Percaya diri siswa memiliki skor sebesar 4,337 atau 91,78 % dari nilai aktual (jumlah skor maksimal).

Hasil uji t test bahwa penerapan permainan tradisional adanya pengaruh terhadap Percaya diri siswa SMK Kiansantang Kota Bandung. Maka penulis menyempurnakan data dengan presentase sebagai berikut :

**Tabel 3. Rata-rata skor Percaya diri siswa SMK Kiansantang Kota Bandung**

| No.   | Skor | Skor ideal | Jumlah Soal | Rata-rata | %    |
|-------|------|------------|-------------|-----------|------|
| 1     | 161  | 175        | 35          | 4.71      | 92 % |
| 2     | 154  | 175        | 35          | 4.40      | 88 % |
| 3     | 171  | 175        | 35          | 4.89      | 97 % |
| 4     | 162  | 175        | 35          | 4.63      | 92 % |
| 5     | 140  | 175        | 35          | 4.00      | 80 % |
| 6     | 155  | 175        | 35          | 4.43      | 88 % |
| 7     | 164  | 175        | 35          | 4.69      | 93 % |
| 8     | 170  | 175        | 35          | 4.86      | 97 % |
| 9     | 156  | 175        | 35          | 4.46      | 89 % |
| 10    | 162  | 175        | 35          | 4.63      | 92 % |
| 11    | 163  | 175        | 35          | 4.66      | 93 % |
| 12    | 164  | 175        | 35          | 4.69      | 93 % |
| 13    | 162  | 175        | 35          | 4.63      | 92 % |
| 14    | 150  | 175        | 35          | 4.29      | 85 % |
| 15    | 154  | 175        | 35          | 4.40      | 88 % |
| 16    | 162  | 175        | 35          | 4.63      | 92 % |
| 17    | 161  | 175        | 35          | 4.60      | 92 % |
| 18    | 169  | 175        | 35          | 4.83      | 96 % |
| 19    | 161  | 175        | 35          | 4.60      | 92 % |
| 20    | 169  | 175        | 35          | 4.83      | 96 % |
| 21    | 152  | 175        | 35          | 4.34      | 86 % |
| 22    | 162  | 175        | 35          | 4.63      | 92 % |
| 23    | 153  | 175        | 35          | 4.37      | 87 % |
| 24    | 159  | 175        | 35          | 4.54      | 90 % |
| 25    | 167  | 175        | 35          | 4.77      | 95 % |
| 26    | 172  | 175        | 35          | 4.91      | 98 % |
| 27    | 162  | 175        | 35          | 4.63      | 92 % |
| Total | 4337 |            |             | 4.59      | 70%  |

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa rata-rata skor percaya diri siswa SMK Kiansantang 4.59 atau 70 %. Berdasarkan kriteria jawaban yang dibuat oleh sugiyono maka kepercayaan diri skor dibawah 20 % (sangat rendah), skor 20 % sampai 40 % (rendah), skor 41 % sampai 60 % (cukup tinggi), skor 61 % sampai 80 % (tinggi) dan 81 % sampai 100 % (sangat tinggi). Kategori percaya diri siswa SMK Kiansantang termasuk kedalam kategori tinggi.

### **Pembahasan**

Hasil dari pengolahan analisis data didapatkan presentase percaya diri sebesar 91,78 % dengan rincian sub variabel keyakinan akan diri sendiri 82,96 %, optimis 92,59 %, objektif 90,33 % , bertanggung jawab 91,85 % dan sub variabel rasional dan realistik 89,38 %. Pada saat penelitian, peneliti menemukan beberapa temuan yang menjadi bahan untuk diskusi sebagai berikut :

Percaya diri adalah suatu perasaan dan keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki untuk dapat meraih kesuksesan dengan berpijak pada usahanya sendiri dan mengembangkan penilaian yang positif bagi dirinya sendiri maupun lingkungannya sehingga, seseorang dapat tampil dengan penuh keyakinan dan mampu menghadapi segala sesuatu dengan tenang.(Fitri et al., 2018)

Percaya diri merupakan suatu salah satu aspek kepribadian yang penting pada seseorang (Aristiani, 2016). Dalam hal itu percaya diri merupakan bagian dari aspek afektif (Labrague et al., 2019; Möbius et al., 2022). Dalam sikap seseorang pada suatu hal, terutama pada rasa kepercayaan diri, terdapat dari berbagai respon dari setiap individu. Menanggapi hal tersebut, kepercayaan diri dapat timbul dari individu itu sendiri atau dipengaruhi oleh faktor dari dalam maupun faktor dari luar. Tentunya dengan adanya rasa kepercayaan diri pada seseorang dapat menjalankan kehidupannya dengan baik. Untuk menimbulkan rasa Percaya diri pada siswa SMK Kiansantang , tentunya banyak faktor yang mempengaruhinya selain keyakinan akan kemampuan dirinya sendiri peran dari guru dalam hal ini yaitu untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa yang mengikuti proses Pembelajaran, agar selama proses pendidikan dapat berlangsung dengan baik dan tujuan yang diharapkan dari hasil belajar tercapai.

Karakteristik permainan bebentengan yang mengharuskan siswa mengasah kepercayaan dirinya yaitu dalam tindakan untuk berani mengambil keputusan ketika berani keluar benteng untuk memancing lawan keluar dan berani untuk melepaskan temannya yang menjadi tawanan (Hidayat et al., 2018; Saepudin et al., 2018; Sundari et al., 2019; Zubaida et al., 2021). Hal tersebutlah yang mampu meningkatkan kemampuan tingkat kepercayaan diri siswa, hal ini diharapkan dapat diimplementasikan pada kehidupan mereka sehari-hari yang mana akan menjadi bekal bagi mereka di kehidupan ke depannya.

### ***KESIMPULAN***

Berdasarkan hasil dari pengolahan dan analisis data yang dilakukan hasil uji hipotesis diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari  $< 0.05$  maka dapat disimpulkan H1 diterima dan Ho ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas terhadap percaya diri siswa SMK Kiansantang Kota Bandung, maka pada bagian ini peneliti dapat mengemukakan kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat hasil yang positif dan signifikan dari penerapan permainan tradisional bebentengan dan lari balok dalam pembelajaran penjas terhadap percaya diri siswa dilihat dari presentase sub variabel keyakinan akan kemampuan diri sendiri sebesar 82,96%.
2. Hasil dari pengolahan analisis data didapatkan presentase percaya diri sebesar 91,78 % dengan rincian sub variabel keyakinan akan diri sendiri 82,96 %, optimis 92,59 %, objektif 90,33 % , bertanggung jawab 91,85 % dan sub variabel rasional dan realistik 89,38 %. Menunjukkan hasil yang signifikan terhadap percaya diri siswa.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aristiani, R. (2016). Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Informasi Berbantuan Audiovisual. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2), 182–189. <https://doi.org/10.24176/jkg.v2i2.717>
- Ballane, G. P. (2019). *Understanding of Self-Confidence in High School Students*. Walden University.
- Budiman, A., Juliantine, T., & Abduljabar, B. (2018). Student's Low Respect and Self-Regulation: is TPSR the Solution. *Integrating Science and Technology in Developing Sport and Physical Education. Portugal: SCITEPRES*.
- Effendi, H. (2016). Peranan psikologi olahraga dalam meningkatkan prestasi atlet. *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 1, 23–30.
- Fitri, E., Zola, N., & Ifdil, I. (2018). Profil Kepercayaan Diri Remaja serta Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.29210/02017182>
- Garaika, G., Margahana, H. M., & Negara, S. T. (2019). Self efficacy, self personality and self confidence on entrepreneurial intention: study on young enterprises. *Journal of Entrepreneurship Education*, 22(1), 1–12.
- Gottlieb, M., Chan, T. M., Zaver, F., & Ellaway, R. (2022). Confidence-competence alignment and the role of self-confidence in medical education: A conceptual review. *Medical Education*, 56(1), 37–47.
- Hidayat, N. R., Sudirjo, E., & Rukmana, A. (2018). Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Bebentengan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Lari Sprint. *SpoRTIVE*, 3(1), 381–390.
- Junaedi, A., & Wisnu, H. (2016). Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Sma, Smk, Dan Ma Negeri Se-Kabupaten Gresik. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(3), 834–842.
- Labrague, L. J., McEnroe-Petitte, D. M., Bowling, A. M., Nwafor, C. E., & Tsaras, K. (2019). High-fidelity simulation and nursing students' anxiety and self-confidence: A systematic review. *Nursing Forum*, 54(3), 358–368.
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1).

- Möbius, M. M., Niederle, M., Niehaus, P., & Rosenblat, T. S. (2022). Managing self-confidence: Theory and experimental evidence. *Management Science*.
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *Dicky Oktora Mudzakir*, 10(1), 44–49.
- Purba, D. (2021). Pengolahan Data Penelitian Dengan SPSS. *Jurnal E-Pengabdian*, 1(1), 12–17.
- Ridha, M. (2020). Teori Motivasi McClelland dan Implikasinya dalam Pembelajaran PAI. *Palapa*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.673>
- Saepudin, N., Susilawati, D., & Mulyanto, R. (2018). PERBANDINGAN PERMAINAN BEBENTENGAN DENGAN GALAH ASIN TERHADAP KEBUGARAN JASMANI SISWA. *SpoRTIVE*, 3(1), 531–540.
- Solihin, A. O., Ginanjar, A., & Budiman, A. (2022). *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani THE INVOLVEMENT OF PRESERVICE TEACHERS IN*. 6(32), 60–69.
- Sundari, S., Rahmawati Kurnia, R., & Parningotan Purba, J. (2019). *The Influence of Playing Approach (Permainan Bebentengan Dan Hitam Hijau) to the Students Learning Outcomes in Sprinting Ability*. 10(1), 6–12. <https://doi.org/10.2991/icssh-18.2019.50>
- Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51–56. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>
- Zubaida, I., Hufad, A., Hendrayana, A., & Leksono, S. M. (2021). The Effect of Traditional Games Bebentengan on Aerobic Capacity and Agility. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 6(2), 344–349.