

Analisis Perkembangan Olahraga Rekreasi Push Bike Ditinjau Pada Event “Pushbike Fun Race” Taman Ghanjangan Trawas Mojokerto

by M Abdur Rohman Azis

Submission date: 07-Aug-2024 02:14PM (UTC+0700)

Submission ID: 2428515560

File name: VOL_2_NO_4_AGUSTUS_2024_HAL_91-109.docx (87.48K)

Word count: 5771

Character count: 38811

Analisis Perkembangan Olahraga Rekreasi *Push Bike* Ditinjau Pada Event “*Pushbike Fun Race*” Taman Ghanjaran Trawas Mojokerto

M Abdur Rohman Azis^{1*}, Hijrin Fithroni², M Dzul Fikri³, Andun Sudijandoko⁴

¹⁻⁴ Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

muhamadabdur.20124@mhs.unesa.ac.id¹, hjirinunesa@gmail.com², muhammadfikri@unesa.ac.id³,
andunsudijandoko@unesa.ac.id⁴

Alamat: Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya, Jawa Timur 60213

Korespondensi penulis: *muhamadabdur.20124@mhs.unesa.ac.id

Abstract. *This study aims to determine the impact and role of the "Pushbike Fun Race" Event on the development of Push Bike sports in Mojokerto Regency as well as to find out the SWOT analysis owned in the implementation of the "Pushbike Fun Race" Event. The type of research used is qualitative research using interview, documentation and observation methods. The subjects in the study used 3 data sources, namely the chairman of KORMI Mojokerto Regency, the guardians of the participants, and the organizing committee. The results of the data analysis of this study show that there are various impacts after the event, including the Push Bike sport is now in the stage of entering the Community Sports Organization Branch, many people around the event location are interested in Pushbike sports, and it is one of the promotional events for tourist attractions. Meanwhile, the role of the "Pushbike Fun Race" event includes creating a positive image of the Push Bike event in Mojokerto Regency, as a liaison between Push Bike sports activists and institutions in Mojokerto Regency, and as a starting point for organizing the Push Bike event in Mojokerto Regency. Meanwhile, the results of the SWOT analysis show that the internal factor is balanced between strengths and weaknesses, in contrast to external factors, the opportunity factor is more dominating than the threat factor. It can be concluded that the "Pushbike Fun Race" event creates various impacts and positive roles for the development of Pushbike sports in Mojokerto Regency, then the SWOT analysis shows that the opportunity factor is more dominating than the other three factors contained in the "Pushbike Fun Race" event.*

Keywords: *SWOT Analysis, "Pushbike Fun Race" Event, Recreational Sports, Sports Development*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dan peranan Event “*Pushbike Fun Race*” terhadap perkembangan olahraga *Push Bike* di Kabupaten Mojokerto serta mengetahui analisis *SWOT* yang dimiliki pada penyelenggaraan Event “*Pushbike Fun Race*”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode wawancara, dokumentasi dan observasi. Subjek dalam penelitian menggunakan 3 sumber data yaitu ketua KORMI Kab. Mojokerto, Wali peserta, dan Panitia penyelenggara. Hasil analisis data penelitian ini menunjukkan ada berbagai dampak pasca penyelenggaraan event antara lain olahraga *Push Bike* sekarang dalam tahap masuk menjadi Cabang Organisasi Olahraga Masyarakat, banyak masyarakat sekitar lokasi penyelenggaraan event yang tertarik dengan olahraga *Pushbike*, dan menjadi salah satu ajang promosi tempat wisata. Sedangkan peranan event “*Pushbike Fun Race*” antara lain menciptakan citra positif penyelenggaraan event *Push Bike* di kabupaten Mojokerto, sebagai penghubung antara pegiat dan kelembagaan olahraga *Push Bike* di Kabupaten Mojokerto, dan sebagai titik awal penyelenggaraan event *Push Bike* di Kabupaten Mojokerto. Sedangkan hasil analisis *SWOT* menunjukkan bahwa faktor internal berimbang antara kekuatan (*strength*) dan kelemahan (*weakness*) berbeda dengan faktor eksternal faktor peluang (*opportunity*) lebih mendominasi dari faktor ancaman (*threat*). Dapat disimpulkan bahwa Event “*Pushbike Fun Race*” menciptakan berbagai dampak dan peranan positif bagi perkembangan olahraga *Pushbike* di Kabupaten Mojokerto selanjutnya analisis *SWOT* menunjukkan faktor peluang lebih mendominasi dari ketiga faktor lainnya yang terdapat dalam event “*Pushbike Fun Race*”

Kata kunci: *Analisis SWOT, Event “Pushbike Fun Race”, Olahraga Rekreasi, Perkembangan Olahraga.*

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan olahraga kini semakin berkembang dan maju, hal ini bisa dilihat dari kegiatan olahraga yang banyak diikuti oleh berbagai lapisan masyarakat yang diselenggarakan oleh semua daerah baik pada kota besar maupun pedesaan. Olahraga sekarang menjadi kebutuhan masyarakat, baik itu sebagai kebutuhan individu atau kelompok. Melakukan aktivitas olahraga akan berpengaruh baik terhadap kualitas kehidupan sehari-hari, dengan berolahraga akan membantu meningkatkan kemampuan kerja, dan membantu berpikir kreatif. Dengan begitu terjadi perkembangan yang serasi antara fisik dan kejiwaan. Olahraga merupakan rangkaian aktivitas gerak yang bermanfaat menjadi pondasi dasar dalam meningkatkan kualitas hidup suatu bangsa (Rahadian et al., 2021).

Olahraga merupakan suatu aktivitas manusia yang telah diatur secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan, membina, mendorong, membentuk potensi dalam diri setiap orang atau kelompok yang terlibat didalamnya. Menurut Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Sistem Keolahragaan Nasional Bab I Pasal 1 yang menyatakan bahwa Olahraga Masyarakat adalah Olahraga yang dilakukan oleh Masyarakat berdasarkan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat yang dilakukan secara terus-menerus untuk kesehatan, kebugaran, dan kegembiraan.

Pengertian Olahraga rekreasi adalah suatu aktivitas fisik yang dilakukan oleh masyarakat pada waktu luang antara aktivitas keseharian bertujuan untuk memperoleh kesenangan diri, kesehatan, kebugaran jasmani maupun rohani melalui olahraga. Olahraga rekreasi bertujuan untuk mencapai kesehatan secara keseluruhan, melakukan aktivitas waktu luang yang memberikan pemenuhan emosional dan fisik maupun fisiologis. (Antonius & Pramono, 2022).

Tujuan pengenalan olahraga pada anak usia dini adalah sebagai sarana bagi anak untuk dapat meningkatkan keterampilan fisik, membangun kepercayaan diri, menumbuhkan semangat berjuang, menumbuhkan jiwa sportivitas, dan sebagai pengalaman berolahraga. Dalam masa ini aspek utama yang perlu diperhatikan hanyalah anak mendapat kegembiraan dalam berolahraga.

Seiring dengan perkembangan olahraga dan kemajuan zaman, olahraga *Push Bike* mengalami perkembangan dengan masuk Indonesia pertama kali pada pertengahan tahun 2010. Olahraga satu ini termasuk golongan olahraga rekreasi yang dikhususkan untuk anak usia dini. *Push Bike* adalah sebuah olahraga yang sangat luar biasa untuk diberikan kepada anak-anak usia dini dengan berbagai halang rintang sekaligus menciptakan *fun* yang tinggi

antara peserta satu dengan peserta lainnya untuk melakukan sebuah kompetisi melalui *event* atau kejuaraan yang mengedepankan beberapa kategori usia 2 – 6 tahun baik putra maupun putri. Dalam *event* ini sangat perlu digunakan sebagai pijakan dalam sebuah penelitian. Mengapa demikian, animo dan antusias para pesertanya sangat luar biasa yang mengikuti *event* ini. Selain itu dalam diri anak-anak pada saat perlombaan sangat mencerminkan kaidah-kaidah keolahragaan yang mungkin akan mewarnai dalam situasi perkembangan pada dunia olahraga khususnya *push bike* olahraga anak usia dini. dari situlah penelitian ini akan dicoba mencari sebuah analisis dari hasil yang telah dilaksanakan pada *event* yang dilaksanakan di Taman Ghanjaran Desa Ketapanrame Kecamatan Trawas Kabupaten Mojokerto.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh peneliti, tentunya ada permasalahan yang dihadapi oleh panitia penyelenggara *event* “*Pushbike Fun Race*”. Adapun permasalahan yang dihadapi adalah tentang kepengurusan kesekretariatan olahraga rekreasi untuk anak usia dini *Push Bike* di Kabupaten Mojokerto sebagai tempat dilaksanakan *event* sampai sekarang belum terbentuk, mengingat peminat olahraga ini cukup banyak jadi legalitas sekretariat kepengurusan cukup penting agar proses perkembangan olahraga ini berjalan dengan baik. Dalam perencanaan untuk membuat suatu *event* kejuaraan adanya kesekretariatan cukup berperan penting misalnya dalam mengurus perizinan *event* dan untuk membuat *Standar Operasional Prosedur (SOP) event* kejuaraan. Hal ini dibuktikan ketika perencanaan pada *event* “*Push Bike Fun Race*” panitia cukup kesulitan dalam memperoleh perizinan *event*. Selanjutnya dalam membuat *Standar Operasional Prosedur (SOP)* pelaksanaan *event* panitia juga harus melakukan *studi banding* keluar wilayah Mojokerto dalam membuatnya.

Fokus utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari pelaksanaan *Event* “*Pushbike Fun Race*” bagi perkembangan olahraga *push bike*, kemudian dicari bagaimana peranan *event* ini dalam mempengaruhi perkembangan olahraga ini khususnya pada wilayah Kabupaten Mojokerto. Selain itu juga akan dicari bagaimana permasalahan dan kekurangan yang terjadi di lapangan pada penyelenggaraan *event* “*Pushbike Fun Race*”. Dari sini diharapkan bisa mengetahui pentingnya *event* kejuaraan dalam upaya pengembangan olahraga *Push Bike* di Kab. Mojokerto. Dengan demikian, berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian agar nantinya diharapkan mampu berguna bagi proses perkembangan olahraga *Push Bike* ini untuk wilayah Kab. Mojokerto.

2. KAJIAN TEORITIS

Landasan Teori

1. Deskripsi Analisis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan sebenarnya (sebab, duduk perkara, dan sebagainya). Sedangkan menurut (Arini, 2017) analisis merupakan suatu proses yang diawali dari menduga kebenarannya kemudian menyelidiki, menguraikan apa yang menjadi pokok permasalahan sehingga dapat dijabarkan ke bagian-bagian yang lebih kecil setelah adanya tindakan pengkajian yang tepat untuk menentukan tujuan.

Analisis mempunyai arti penguraian suatu pokok secara sistematis dalam menentukan bagian hubungan antara bagian secara menyeluruh untuk memperoleh pengertian dan pemahaman yang tepat. Semua bentuk analisis berusaha menggambarkan pola-pola secara konsisten dalam data sehingga hasilnya dapat dipelajari dan diterjemahkan dengan cara yang singkat dan penuh arti. Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan kemudian mengklompokan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan setelah itu dicari maknanya.

Salah satu konsep analisis strategi adalah menggunakan analisis *SWOT*. Menurut (Akhir & Wulandari, 2021) Analisis *SWOT* dapat digunakan sebagai meneliti berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strength*), dan peluang (*opportunity*), namun bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*weakness*) dan ancaman (*threats*). analisis *SWOT* merupakan alat sederhana dan sangat membantu dalam mengembangkan strategi pada berbagai sektor untuk membangun atau mengembangkan menuju keadaan yang lebih baik lagi (Legionosuko, 2020).

a. Kekuatan (*strength*)

Menurut (Legionosuko, 2020) Kekuatan (*Strengths*), adalah faktor internal dan positif, di mana ini merupakan hal-hal yang berada dalam kendali. Jadi, Strengths dengan simbol huruf (S) pada kata "*SWOT*" merupakan analisis terhadap kekuatan yang dimiliki, seperti kuantitas, kualitas, tempat atau unsur kekuatan lain yang memiliki keunggulan atau dikedepankan sebagai kekuatan.

b. Kelemahan (*Weakness*)

Menurut (Legionosuko, 2020) Kelemahan (*Weakness*), adalah faktor negatif yang merupakan hal-hal yang memungkinkan untuk ditingkatkan agar

menjadi lebih kompetitif. Diawali dengan perkiraan segala kekurangan yang dimiliki agar ketika hendak melakukan upaya, bisa mengetahui item mana pada posisi aman hingga tidak menyinggung kelemahan yang dimiliki oleh upaya. Di sisi lain, jika bisa memanfaatkan kekurangan menjadi kelebihan pada sebuah strategi, itu akan jauh lebih baik.

c. Peluang (*Opportunity*)

Menurut (Legionosuko, 2020) Peluang (*Opportunity*), adalah faktor eksternal dalam lingkungan yang cenderung member kontribusi pada kesuksesan. Jadi, *Opportunity* yang mempunyai simbol dengan huruf (*O*) pada kata “*SWOT*” adalah peluang yang bisa diraih

setelah menganalisis posisi melalui dua faktor internal. Dengan membuat perencanaan program awal pembangunan usaha yang bisa diperbarui secara berkala agar dapat menganalisis program yang efisien, sehingga bisa digunakan ke depannya, adalah juga merupakan peluang.

d. Ancaman (*Threats*)

Menurut (Legionosuko, 2020) Ancaman (*Threats*), adalah faktor eksternal yang tidak dapat dikendalikan, sehingga tetap harus dipertimbangkan guna menempatkan rencana darurat dalam menanggulangi kemungkinan yang terjadi, apakah pihak pendukung sesuai dengan yang dibutuhkan, dapatkah perkembangan pada masa depan dalam teknologi mengubah cara bertindak, adakah *trend* yang bisa menjadi ancaman.

2. Olahraga Rekreasi

Olahraga rekreasi adalah suatu kegiatan olahraga yang dilakukan pada waktu senggang sehingga memperoleh kepuasan secara emosional seperti kesenangan, kegembiraan, kebahagiaan, serta memperoleh kepuasan secara fisik dan fisiologis seperti terpeliharanya kesehatan dan kebugaran tubuh, sehingga tercapainya kesehatan secara menyeluruh. Menurut (Surbakti, 2013) “Rekreasi berasal dari bahasa latin *re-creare*, yang secara harfiah berarti ‘membuat ulang’, adalah kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani seseorang.” Sedangkan Menurut (Hidayat & Indardi, 2015) Olahraga rekreasi ialah olahraga yang mengarah kepada aktivitas gerak yang bertujuan untuk kesenangan dan bergembira. Tujuan olahraga rekreasi adalah:

- a. Pengisi waktu luang.
- b. Pelepas lelah, kebosanan dan kepenatan.

- c. Sebagai penyeimbang *activity* (kegiatan pengganti), contoh pendidikan dan pekerjaan.
- d. Sebagai memenuhi fungsi sosial (fungsi sosial ini dilakukan untuk kegiatan berkelompok serta rekreasi aktif)
- e. Untuk memperoleh kesegaran jasmani dengan olahraga yang menyenangkan.
- f. Memperoleh kesenangan dengan cara berolahraga.
- g. Memperkenalkan olahraga bahwa olahraga itu menyenangkan

3. *Push Bike / Balance Bike*

Menurut (Wikipedia, n.d.) Sepeda keseimbangan atau *Push Bike* ditemukan oleh Kael Daris pada tahun 1817 dan diproduksi secara komersial pada tahun 1997 oleh desainer Jerman Rolf Martens. Sepeda ini cepat mendapat popularitas di Benua Eropa sekitar tahun 2000 dan mulai menyebar ke tempat lain pada tahun 2010. Termasuk di Negara Indonesia *Push Bike* mulai merambah pada pertengahan tahun 2010. Menurut (Casma et al., 2021) "Istilah untuk olahraga *Push Bike* di Negara Indonesia sangat beragam misalnya saja sepeda luncur, sepeda tendang, sepeda belajar, *balance bike*, sepeda lari, sepeda jalan dan lainnya". Seiring dengan perkembangan *Push Bike* mulai banyak diminati sebagai olahraga baru untuk anak usia dini. Bahkan olahraga ini kini sudah masuk dalam salah satu olahraga masyarakat yang berpayung hukum pada Komite Olahraga Masyarakat Indonesia (KORMI).

Sekarang keberadaan *Push Bike* mulai diakui oleh masyarakat luas dapat dilihat dari jumlah pegiat olahraga ini semakin banyak, hal ini dapat dilihat dengan menjamurnya komunitas olahraga ini pada hampir semua daerah. Menurut (Yuwafi, 2016) "Suatu komunitas terbentuk karena adanya kesamaan ketertarikan, hobi, mempunyai visi, misi, dan tujuan yang sama". Melalui komunitas ini olahraga ini dapat berkembang dan dikenal masyarakat luas. Di mana dalam komunitas tersebut para pegiat dibina untuk selanjutnya dapat mengikuti berbagai kejuaraan *Push Bike*. Kejuaraan *Push Bike* sekarang juga banyak diselenggarakan, Sejalan dengan banyaknya minat masyarakat terhadap olahraga.

- a. Peralatan bermain *Push Bike*
 - a) Sepeda *Push Bike/Balance Bike*

Peralatan bermain olahraga dalam olahraga ini paling utama yang harus dimiliki adalah sepeda balance. sepeda ini dirancang dengan tanpa pedal, tanpa rantai dan tanpa gear.

- b) Peralatan Keamanan

Sedangkan untuk peralatan keamanan (*safety*) sendiri terdiri pelindung lutut, pelindung kepala (*helm*), pelindung siku, sepatu, dan pelindung dagu (*stem protector*).

- c) Lintasan *Push Bike*

Lintasan untuk bermain olahraga usia dini *Push Bike* ini bisa dilakukan beraneka macam tempat, antara lain lintasan beralaskan paving, aspal, tanah, dan keramik.

Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Demi membantu dan melengkapi penelitian ini maka peneliti mencari penelitian yang relevan dengan mencari jurnal atau artikel yang hampir sama dalam penelitian ini. Pada penelitian yang relevan tersebut antara lain:

- a) Penelitian yang dilakukan oleh (Iswana et al., 2023) yang berjudul “*Penguatan Globalisasi Industri Olahraga melalui Sport Events*”
- b) Penelitian yang dilakukan oleh (Tri Setyo Guntoro, 2021) yang berjudul “*Pengembangan dan validasi kuesioner dampak event olahraga*”
- c) Penelitian yang dilakukan oleh (A. A. Kustiawan, 2018) yang berjudul “*Memajukan olahraga rekreasi dan event olahraga sebagai upaya meningkatkan penjualan produk industri olahraga*”

3. METODE PENELITIAN

Jenis Dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut (Walidin et al., 2020) Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar *setting* yang alamiah. Dengan demikian,

17
laporan peneliti akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut mungkin berasal dari naskah wawancara, catatan laporan, foto, videotape, dokumentasi, catatan, dan dokumen resmi lainnya. Metode kualitatif bersifat deskriptif yang tujuan utamanya mencoba memperoleh gambaran yang lebih mendalam serta pemahaman yang menyeluruh, berdasarkan situasi yang wajar (*natural setting*) dari fenomena yang akan diteliti, dan peneliti sendiri bertindak sebagai instrumen kunci memperoleh data yang dibutuhkan (Yusanto, 2020).

Pada penelitian tentang Analisis Perkembangan Olahraga Rekreasi *Push bike* Ditinjau Pada Event “*Pushbike Fun Race* ” Taman Ghanjaran Trawas Mojokerto ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif karena peneliti ingin menjabarkan hasil dari penelitian secara deskriptif dan mendalam tentang bagaimana dampak dan peranan *event* kejuaraan

"Pushbike Fun Race" kemudian analisis SWOT tentang kekuatan (*strength*) dan kelemahan (*Weakness*) yang terdapat dalam penyelenggaraan event "Pushbike Fun Race" dan apa saja peluang (*opportunity*) dan ancaman (*Threats*) tersebut dalam mempengaruhi perkembangan olahraga *Push Bike* di wilayah Kab. Mojokerto dan pengaruh penyelenggaraan event dalam upaya pengembangan olahraga ini di Kabupaten Mojokerto.

Subjek Dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan seseorang atau sesuatu yang berguna dalam penelitian sebagai sumber informasi tentang situasi dan kondisi dari latar penelitian. Subjek memiliki peran yang strategis hal itu dikarenakan data variabel dalam penelitian yang akan diamati terdapat pada subjek penelitian. Dalam penelitian kualitatif, subjek penelitian berupa informan atau biasa disebut dengan responden. Informan adalah orang yang memberi informasi atau sumber informasi tentang data yang dibutuhkan peneliti berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Subjek yang dipakai dalam penelitian ini adalah orang yang terlibat dalam event kejuaraan *Push Bike* yaitu Lembaga yang terkait dalam terselenggaranya event, pegiat olahraga ini, dan panitia penyelenggara event.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah apa yang akan dikaji selama kegiatan penelitian. Objek penelitian pada hakikatnya merupakan topik permasalahan yang nantinya akan diselidiki mengenai permasalahan atau isu problem yang akan dibahas dan dikaji melalui riset yang dilakukan dalam penelitian. Berikut adalah objek penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini dalam perkembangan olahraga rekreasi *Push Bike*, antara lain :

- a. Dampak penyelenggaraan event "Pushbike Fun Race" terhadap perkembangan olahraga *Push Bike* di Kabupaten Mojokerto.
- b. Peranan event "Pushbike Fun Race" terhadap perkembangan olahraga *Push Bike* di Kabupaten Mojokerto.
- c. Analisis SWOT terhadap penyelenggaraan event kejuaraan "Pushbike Fun Race"

Sumber Data Dan Data Penelitian

Pengambilan sumber data menggunakan metode *Snowball Sampling*. Metode *Sampling* merupakan metode yang digunakan untuk memastikan sampel. Jadi, suatu riset yang baik harus memerlukan kecermatan peneliti dengan memakai suatu metode dalam menetapkan sampel yang hendak diambil untuk dijadikan subjek riset dalam penelitian. Salah satu tata cara dalam pengambilan sampel dari suatu populasi penelitian adalah menggunakan *Snowball Sampling*. Dimana *Snowball Sampling* ini merupakan metode *Non Probability sampling* (sampel dengan probabilitas tidak sama). Dimana objek dalam penelitian yang digunakan sangat jarang serta bertabiat mengelompok pada suatu himpunan. Tata cara pengambilan sampel dengan cara berantai atau multi tingkat. Dengan kata lain teknik *Snowball Sampling* merupakan metode sampling yang didapat dengan cara bergulir dari satu responden ke responden yang lain. Sesuai dengan fungsi dan kewenangan yang dimiliki informan yang terseleksi sesuai dengan bidangnya masing-masing yaitu :

- 1) Ketua Komite Olahraga Masyarakat Indonesia (KORMI) Kabupaten Mojokerto.
- 2) Perwakilan Pegiat olahraga atau founder pendiri club *Push bike* di wilayah Mojokerto.
- 3) Panitia penyelenggara event “ *Pushbike fun race* ” di Taman Ghanjaran Kecamatan Trawas Kabupaten Mojokerto

Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini nantinya akan menggunakan Teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi terhadap informan dalam penelitian yang berkaitan dengan event kejuaraan “*Pushbike Fun Race*”.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan aspek mengenai analisis perkembangan olahraga *Push Bike* ditinjau dari event “*Pushbike Fun Race*” yang terdiri dari dampak, peranan dan analisis *SWOT* tentang kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*) dan ancaman (*threats*) dalam penyelenggaraan event “*Pushbike Fun Race*” dan nantinya akan diperoleh strategi dalam upaya mengembangkan olahraga *Push Bike* di Kab. Mojokerto melalui diadakan sebuah event. Peneliti diharapkan

tidak terlepas dari kisi-kisi yang sudah ditentukan oleh peneliti. Berikut adalah kisi-kisi yang sudah ditentukan oleh peneliti dari instrumen penelitian

Keabsahan Data

Penelitian kualitatif dinyatakan absah apabila memiliki salah satunya yaitu derajat kepercayaan (*credibility*). Kredibilitas merupakan kriteria dalam memenuhi nilai kebenaran dari informasi dan data yang dikumpulkan, dapat disimpulkan hasil penelitian harus dapat dipercaya oleh semua pembaca secara kritis baik maupun dari responden sebagai sumber informasi.

Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan mengorganisir atau mengolah data, selanjutnya dibagi dalam unit-unit yang lebih kecil. Dapat diartikan analisis data adalah upaya mencari dan menata catatan hasil observasi/pengamatan, wawancara dan dokumentasi dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peneliti terkait kasus dalam penelitian, kemudian menafsirkannya dan dapat menghasilkan suatu teori, pemikiran, gagasan, atau pendapat yang baru. Menurut (Rijali, 2019) analisis data kualitatif menyatu dengan aktivitas pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan hasil penelitian. Adapun analisis data yang nantinya digunakan dalam penelitian ini.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian diharapkan mampu menjadi pedoman bagi penyelenggaraan *event Push Bike* selanjutnya ditinjau dari pelaksanaan *Event "Pushbike Fun Race"* di Taman Ghanjaran Trawas Kab. Mojokerto yang akan dicari dampak dan perannya terhadap perkembangan olahraga *Push Bike* di Kabupaten Mojokerto selanjutnya untuk mengetahui analisis *SWOT* penyelenggaraan *event* kejuaraan "*Pushbike Fun Race*" meliputi kekuatan (*strength*), peluang (*opportunity*), kelemahan (*weakness*) dan Tantangan (*threat*) yang nantinya berguna untuk menentukan strategi agar perkembangan olahraga *Push Bike* di Kabupaten Mojokerto dapat berjalan secara maksimal.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada penyelenggaraan *event "Pushbike Fun Race"* mengenai dampak, peranan dan analisis *SWOT* didapati berbagai keadaan yang terjadi, nantinya diharapkan berguna bagi perkembangan olahraga *Push Bike* di Kab. Mojokerto. Berikut adalah pembahasan tentang perkembangan olahraga *Push Bike* ditinjau dari pelaksanaan *event "Pushbike Fun Race"* di Taman Ghanjaran Trawas

Kabupaten Mojokerto dan penentuan strategi dalam upaya pengembangan olahraga *Push Bike* melalui analisis *SWOT* yang terdapat didalamnya.

1. Dampak penyelenggaraan event “*Pushbike Fun Race*”

Dampak penyelenggaraan event “*Pushbike Fun Race*” yang pertama adalah event ini mampu menjadikan olahraga rekreasi *Push Bike* di Kabupaten Mojokerto sekarang dalam tahap masuk menjadi salah satu Cabang Organisasi Olahraga Masyarakat (COOM) karena pihak Komite Olahraga Masyarakat Indonesia dimana olahraga ini bernaung yang baru mengetahui olahraga *Push Bike* ini pada pelaksanaan event “*Pushbike Fun Race*”. Selain itu peminat olahraga ini yang begitu banyak dilihat dari jumlah peserta yang mengikuti event “*Pushbike Fun Race*” yang tidak hanya dari lingkup Provinsi Jawa Timur saja melainkan dari luar Provinsi yang hadir dalam penyelenggaraan event ini juga menjadi dampak positif dari penyelenggaraan event ini terutama dalam peningkatan perekonomian pelaku usaha dan pengenalan wisata daerah yang menjadi tempat penyelenggaraan event. Selain itu dengan peserta yang mengikuti event ini cukup banyak mampu menarik minat masyarakat untuk melihat event ini sebagai upaya pengembangan olahraga *Push Bike* agar masyarakat mengerti dan tertarik terhadap olahraga *push bike*. Terdapat keselarasan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bayu Iswana, Nasuka, Sugiharto, Hadi (Iswana et al., 2023) yang menunjukkan bahwa *sport event* merupakan sebuah kegiatan yang dapat dijadikan agenda besar dari sebuah Negara. Peningkatan sektor perekonomian dapat dirasakan oleh para pelaku usaha.

2. Peranan Penyelenggaraan Event Kejuaraan “*Pushbike Fun Race*”

Peranan penyelenggaraan event kejuaraan “*Pushbike Fun Race*” yang pertama adalah event “*Pushbike Fun Race*” merupakan event olahraga *Push Bike* yang pertama kali berkoordinasi dengan kelembagaan yang menaungi olahraga ini yaitu Komite Olahraga Masyarakat Indonesia (KORMI) Kabupaten Mojokerto menjadi salah satu peran positif yang dimiliki dalam mempengaruhi perkembangan olahraga *Push Bike* di Kab. Mojokerto. Hal ini berdampak positif bagi perkembangan olahraga ini karena dengan pihak kelembagaan yang mengetahui jika ada olahraga *Push Bike* dan peminat olahraga ini cukup banyak di daerahnya akan menciptakan hubungan antara pegiat olahraga ini dengan kelembagaan yang menaungi olahraga ini. Terdapat keselarasan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bayu Iswana, Nasuka, Sugiharto, Hadi (Iswana et al., 2023) yang menunjukkan bahwa Pemerintah dan beberapa organisasi harus bekerja secara profesional mengacu kepada manajemen yang baik. Keterlibatan seluruh pelaku olahraga sangat berpengaruh terutama dalam menjalin komunikasi antar sesama.

3. Analisis SWOT Penyelenggaraan *Event* Kejuaraan "*Pushbike Fun Race*".

a. Kekuatan (*Strengths*)

Faktor internal analisis *SWOT* yang pertama adalah kekuatan (*Strengths*). Menurut (Legionosuko, 2020) mengemukakan bahwa kekuatan (*Strengths*) merupakan analisis terhadap kekuatan yang dimiliki seperti kuantitas, kualitas, tempat atau unsur kekuatan lain yang memiliki keunggulan atau dikedepankan sebagai kekuatan. Dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan terdapat keselarasan dengan teori yang dikemukakan oleh (Legionosuko, 2020) di mana terdapat beberapa unsur kekuatan (*Strengths*) yang didapati dilapangan pada penyelenggaraan *event* kejuaraan "*Pushbike Fun Race*" antara lain keunggulan lokasi penyelenggaraan *event* dan jumlah kepanitiaan yang cukup banyak dan kepanitiaan yang menguasai organisasi dan administrasi dalam penyelenggaraan sebuah *event* kejuaraan.

b. Kelemahan (*Weakness*)

Faktor internal yang terdapat dalam analisis *SWOT* selanjutnya adalah kelemahan (*weakness*). Menurut (Legionosuko, 2020) mengemukakan bahwa kelemahan (*weakness*) adalah faktor negatif yang merupakan hal-hal yang memungkinkan untuk ditingkatkan agar menjadi lebih kompetitif. Di sisi lain, jika bisa memanfaatkan kekurangan menjadi kelebihan pada sebuah strategi, itu akan jauh lebih baik. Dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah dilakukan terdapat keselarasan antara teori kelemahan (*weakness*) yang dikemukakan oleh (Legionosuko, 2020) dengan keadaan yang ada dilapangan di mana beberapa unsur kelemahan (*weakness*) yang terdapat di lapangan dalam penyelenggaraan *event* "*Pushbike Fun Race*" diantaranya, kurangnya promosi *event* yang dilakukan oleh panitia penyelenggara akibat waktu persiapan yang relatif singkat, *venue* yang digunakan kurang luas oleh wali peserta, dan kuota pendaftaran yang masih kurang. Kelemahan yang terjadi dalam penyelenggaraan *event* "*Pushbike Fun Race*" merupakan faktor negatif yang timbul akibat kurang matangnya perencanaan oleh panitia penyelenggara dan masih memungkinkan untuk di tingkat lagi menjadi lebih baik maupun dimanfaatkan menjadi suatu kelebihan kedepanya.

c. Peluang (*Opportunity*)

Faktor eksternal yang terdapat dalam analisis *SWOT* yang pertama adalah peluang (*opportunity*). menurut teori yang dikemukakan oleh (Legionosuko, 2020) peluang (*opportunity*) adalah faktor eksternal dalam lingkungan yang cenderung

mengarah pada kesuksesan. Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan dalam penelitian ini terdapat keselarasan antara teori yang dikemukakan oleh (Legionosuko, 2020) dengan keadaan di lapangan dalam penyelenggaraan event “Pushbike Fun Race” didapat beberapa peluang yang memberikan kontribusi pada kesuksesan antara lain, dukungan dari berbagai pihak untuk menyelenggarakan event “Pushbike Fun Race”, peminat olahraga Push Bike cukup banyak, sebagai penghubung antara pegiat dan kelembagaan olahraga Push Bike di Kabupaten Mojokerto, sebagai embrio pelaksanaan event olahraga Push Bike di Kab. Mojokerto, dan mampu menarik minat masyarakat terhadap olahraga Push Bike.

d. Ancaman (*Threats*)

Faktor eksternal yang terdapat dalam analisis *SWOT* selanjutnya adalah ancaman (*Threats*). Menurut teori yang dikemukakan oleh (Legionosuko, 2020) ancaman (*Threats*) adalah faktor eksternal yang tidak dapat dikendalikan, sehingga tetap harus dipertimbangkan guna menempatkan rencana darurat dalam menanggulangi kemungkinan yang terjadi. Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan dalam penelitian ini terdapat keselarasan antara teori yang dikemukakan oleh (Legionosuko, 2020) dengan keadaan dilapangan dimana dalam penyelenggaraan event “Pushbike Fun Race” terdapat beberapa tantangan yang dihadapi panitia yang tidak dapat dikendalikan namun terdapat rencana darurat yang dilakukan oleh panitia dalam menghadapi tantangan tersebut dalam memperkecil kemungkinan kegagalan penyelenggaraan event “Pushbike Fun Race”.

4. Alternatif Strategi dalam mengembangkan olahraga Pushbike di Kab. Mojokerto

Dari analisis *SWOT* yang ditemukan di lapangan menghasilkan alternatif strategi dalam pengembangan olahraga Push Bike di Kabupaten Mojokerto ditinjau dari pelaksanaan event “Pushbike Fun Race”.

a. Strategi *SO* (*Strength–Opportunity*)

Menurut teori yang dikemukakan (Legionosuko, 2020) strategi *SO* (*strength-opportunity*) merupakan Strategi berdasarkan pemikiran menggunakan seluruh kekuatan untuk merebut dan memanfaatkan peluang sebesar-besarnya. Berikut adalah alternatif strategi *SO* yang bisa digunakan dalam pengembangan olahraga Push Bike di Kab. Mojokerto.

- 1) Kembali menyelenggarakan *event "Pushbike Fun Race"* dikarenakan kesuksesan yang diraih dalam penyelenggaraan *event* yang pertama dalam memaksimalkan peluang dukungan dari berbagai pihak untuk menyelenggarakan *event "Pushbike Fun Race"* dalam upaya pengenalan olahraga ini kepada masyarakat luas.
- 2) Bekerja sama dengan pegiat olahraga *Push Bike* dan kelembagaan yang terkait dalam menyelenggarakan sebuah *event* kejuaraan olahraga *Push Bike* guna memaksimalkan peluang olahraga ini masuk sebagai salah satu Cabang Organisasi Olahraga Masyarakat (COOM) yang dibawah naungan KORMI Kab. Mojokerto.
- 3) Penyelenggaraan *event* kejuaraan olahraga *Push Bike* dengan berpindah-pindah tempat dalam memaksimalkan peluang penyelenggaraan *event* kejuaraan mampu menarik minat masyarakat terhadap olahraga *Push Bike*.
- 4) Memaksimalkan kekuatan *event "Pushbike Fun Race"* menjadi awal mula penyelenggaraan *event* kejuaraan olahraga *Push Bike* dalam memaksimalkan peluang dukungan pemerintah Kab. Mojokerto untuk mengembangkan olahraga *Push Bike*.

b. Strategi *ST (Strength-Threats)*

Menurut teori yang dikemukakan (Legionosuko, 2020) strategi *ST (Strength-Threats)* merupakan strategi mengatasi ancaman dengan menggunakan kekuatan maksimal yang dimiliki. Berikut adalah alternatif strategi *ST* yang bisa digunakan dalam pengembangan olahraga *Push Bike* di Kab. Mojokerto ditinjau dari pelaksanaan *event "Pushbike Fun Race"*.

- 1) Bekerja sama dengan pihak-pihak terkait dalam penyelenggaraan *event* kejuaraan sehingga terjadi sinergi untuk kelanjutan sebuah *event* kejuaraan olahraga *Push Bike*.
- 2) Penguatan kelembagaan dengan segera membentuk kesekretariatan pengurus olahraga *Push Bike* di Kab. Mojokerto.
- 3) Peningkatan sumber daya manusia dalam penyelenggaraan sebuah *event* kejuaraan olahraga *push bike*
- 4) Memaksimalkan kekuatan antusias dari peserta, wali peserta, dan masyarakat terhadap penyelenggaraan *event "Pushbike Fun Race"* dalam mengatasi ancaman belum terbentuknya kesekretariatan pengurus olahraga

Push Bike di Kab. Mojokerto. Karena semakin banyak pegiat olahraga ini di Kab. Mojokerto akan menjadi pendorong terbentuknya kesekretariatan.

c. Strategi *WO (weakness-opportunity)*

Menurut teori yang dikemukakan oleh (Legionosuko, 2020) strategi *WO (weakness-opportunity)* merupakan Strategi ini diterapkan berdasarkan pemanfaatan maksimal peluang dengan meminimalkan/mengatasi kelemahan yang ada secara optimal. Berikut adalah alternatif strategi *WO* yang bisa digunakan dalam upaya pengembangan olahraga *Push Bike* di Kab. Mojokerto ditinjau dari pelaksanaan event "*Pushbike Fun Race*".

- 1) Sebelum penyelenggaraan event harus ada perencanaan yang matang mengenai kuota pendaftaran yang disediakan oleh panitia dan lebih mengedepankan peserta dari sekitar lokasi penyelenggaraan event agar nantinya tidak timbul citra negatif terkait pelaksanaan event yang timbul akibat peserta yang tidak kebagian kuota pendaftaran.
- 2) Panitia penyelenggara event kejuaraan *Push Bike* bekerja dengan kelembagaan yaitu KORMI Kab. Mojokerto dalam upaya menarik perhatian sponsor dikarenakan dengan adanya kelembagaan yang turut serta dalam penyelenggaraan event akan mendapat kepercayaan yang lebih dari pihak sponsor.
- 3) Panitia penyelenggara bekerja sama dengan pegiat olahraga *Push Bike* dalam menentukan *venue* yang digunakan untuk lintasan dalam kejuaraan olahraga *Push Bike* agar tidak ada kendala yang terdapat pada saat pelaksanaan event dan bisa memaksimalkan pengalaman bertanding peserta.
- 4) Pembekuan *Standar Operasional Prosedur* dalam penyelenggaraan sebuah event kejuaraan olahraga *Push Bike* agar peraturan dalam kejuaraan *Push Bike* tidak rancu.

d. Strategi *WT (Weakness-Threats)*:

Menurut teori yang dikemukakan oleh (Legionosuko, 2020) Strategi *WT (Weakness-Threats)* adalah strategi yang didasarkan pada upaya meminimalkan kelemahan untuk meminimalkan dan menghindari ancaman.

- 1) Mengintensifkan penyelenggaraan event kejuaraan olahraga *Push Bike* di Kab. Mojokerto agar jumlah pegiat olahraga ini semakin bertambah guna menjadi pendorong segera terbentuknya sebuah kesekretariatan

- 2) Mengadakan kerjasama dengan lembaga pendidikan pariwisata.
- 3) Melakukan penyuluhan tentang manfaat olahraga *Push Bike* kepada masyarakat.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa pasca penyelenggaraan event "*Pushbike Fun Race*" memiliki dampak positif antara lain olahraga *Push Bike* dalam tahap masuk menjadi salah satu Cabang Organisasi Olahraga Masyarakat (COOM), penyelenggaraan Event "*Pushbike Fun Race*" mampu menarik minat masyarakat terhadap olahraga *Push Bike*, dan mampu menarik banyak peserta dan datang dari berbagai wilayah dalam maupun luar Provinsi Jawa Timur sebagai ajang pengenalan tempat wisata di Kabupaten Mojokerto terkhusus di Kecamatan Trawas.

Adapun saran yang diberikan oleh peneliti sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan mengenai perkembangan olahraga rekreasi *Push Bike* ditinjau pada event kejuaraan "*Pushbike Fun Race*" Trawas Kab. Mojokerto sebagai berikut :

1. Kepanitiaan event "*Pushbike Fun Race*" hendaknya menyiapkan program selanjutnya dalam keikutsertaan upaya pengembangan olahraga *Push Bike* dan tidak hanya sekedar memenuhi kebutuhan nilai dalam perkuliahan saja. Misalnya dengan menyiapkan rencana event kejuaraan olahraga *Push Bike* selanjutnya atau dengan mewariskan ilmu yang diperoleh dari pelaksanaan event kepada pihak-pihak yang membutuhkan.
2. Penyelenggaraan event kejuaraan olahraga *Push Bike* hendaknya lebih dilakukan secara intensif lagi sebagai upaya pengembangan olahraga *Push Bike* di Kab. Mojokerto.
3. Kelengkapan sarana prasarana penunjang kegiatan pelaksanaan event kejuaraan olahraga *Push Bike* perlu mendapat perhatian. Selain itu perlu dilakukan pendampingan oleh instansi terkait, agar kepanitiaan dalam menyelenggarakan kejuaraan dapat dilaksanakan secara lancar dan sukses.
4. Usaha untuk mencapai keberhasilan pengembangan olahraga *Push Bike* di Kabupaten Mojokerto dilakukan dengan kerja sama dari semua pihak mulai dari Pemerintahan, kelembagaan, pegiat, maupun masyarakat setempat.
5. Pemerintah Kabupaten Mojokerto melalui instansi terkait perlu melakukan langkah-langkah proaktif dalam memfasilitasi kebutuhan pegiat olahraga *Push*

Bike di Kab. Mojokerto dalam mengembangkan lebih lanjut program pengembangan olahraga *Push Bike*.

6. Semua pihak yang terkait dengan olahraga *Push Bike* hendaknya lebih giat melakukan sosialisasi tentang manfaat olahraga ini agar tidak terjadi kesalahpahaman tentang persepsi masyarakat tentang olahraga *Push Bike*.
7. Pegiat olahraga bersama kelembagaan yang terkait dengan olahraga *Push Bike* di Kab. Mojokerto perlu segera melakukan langkah-langkah dalam pengembangan memanfaatkan peluang yang ada.

DAFTAR REFERENSI

- Aini, D. N. (2022). Pemahaman peraturan pertandingan. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 4(5), 101–107. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/46480>
- Akhir, R. A. A., & Wulandari, F. Y. (2021). Evaluasi pembinaan cabang olahraga atletik PASI Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 4(12), 67–81.
- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber, dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. *Historis*, 5(2), 146–150.
- Alinur, & Daulay, E. (2024). Peran olahraga rekreasi dalam meningkatkan pariwisata. *Jurnal Teknologi dan Inovasi Pariwisata*, 1, 20–26. <https://journal-upmi.com/index.php/jtip>
- Antonius, D., & Pramono, M. (2022). Survei faktor-faktor yang mempengaruhi minat olahraga rekreasi di Taman Bungkul Surabaya. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(03), 31–36.
- Arini, W. (2017). Analisis kemampuan berpikir kreatif pada materi cahaya siswa kelas delapan SMP Xaverius Kota Lubuklinggau. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 1(1), 23–38. <https://doi.org/10.31539/spej.v1i1.41>
- Asfani, M. A. K. (2014). Analisis struktur kovarians indikator terkait kesehatan pada lansia yang tinggal di rumah, dengan fokus pada rasa subjektif terhadap kesehatan. *World Health Organization, World Bank Group, OECD*, 1–100.
- Casman, C., Pursitasari, I., Wijaya, A., & Helfiyanti, Y. (2021). Efek stimulasi dini menggunakan baby walker dan balance bike pada perkembangan motorik anak. *Jurnal Bahana Kesehatan Masyarakat*, 5(2), 72–77. <https://doi.org/10.35910/jbkm.v5i2.526>
- Chamidah, I. Z., Pramono, P., & Maningtyas, R. D. T. (2022). Pengembangan profil klub balance bike XBC Pushbike Malang berbasis buku. *Preschool*, 3(2), 74–85. <https://doi.org/10.18860/preschool.v3i2.16052>
- Chow, G. C. C., & Ha, S. C. W. (2024). Positive skill transfer in balance and speed control from balance bike to pedal bike in adults: A multiphase intervention study. *PLoS ONE*, 19(2), 1–18. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0298142>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54.

<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>

- Fitri, R., & Imansari, M. L. (2020). Permainan karpet engkle: Aktivitas motorik untuk meningkatkan keseimbangan tubuh anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1186–1198. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.754>
- Hidayat, A., & Indardi, N. (2015). *Journal of Sport Sciences and Fitness di Kabupaten Semarang*, 4(4), 49–53.
- Hidayat, A., & Mukhlisin, M. (2020). Analysis of zakat growth on the Dompot Dhuafa online zakat application. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 6(3), 675.
- Iswana, B., Nasuka, N., Sugiharto, S., & Hadi, H. (2023). Penguatan globalisasi industri olahraga melalui sport events. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 6(1), 152–157. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpsca/article/view/2112/1595>
- Kustiawan, A. (2018). Memajukan olahraga rekreasi dan event olahraga sebagai upaya meningkatkan penjualan produk industri olahraga. *Seminar Nasional Ilmu Keolahragaan UNIPMA*, 1(1), 74–82. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/snik/index>
- Legionosuko, T. (2020). Analisis adaptif, dinamika metode analisis SWOT. Retrieved from www.idu.ac.id
- Lenaini, I. (2021). Teknik pengambilan sampel purposive dan snowball sampling. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39.
- Marufa, S. A., Anjani, N., Yulianti, A., Rahmawati, N. A., & Lubis, I. (2023). Relationship between using a balance bike and the improvement in balance among children. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 11(3), 86–94. <https://doi.org/10.18502/kme.v3i3.13490>
- Maulana, M. A., Herlambang, T., & Ratimiasih, Y. (2020). Analisis sport tourism Pantai Tirta Samudera di Kabupaten Jepara. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 1(1), 71–79. <https://doi.org/10.53869/jpas.v1i1.23>
- Muzdalifa, M., & Afifudin, A. (2023). Sport tourism as a catalyst for economic development in Sembalun Lawang Village, East Lombok. *Jurnal Pariwisata Nusantara (JUWITA)*, 2(1), 52–59. <https://doi.org/10.20414/juwita.v2i1.7062>
- Nugraha, B. (2015). Pendidikan jasmani olahraga usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 557–564. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12344>
- Pramono, P., Setyowati, A. J., Ediyanto, E., Utama, I. W., Hapsari, A., Asyhari, R., Zahro, F., & Sari, I. R. (2023). Improving students' balance skill by circuit game model on push bike extracurricular in kindergarten school. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 11(4), 893–901. <https://doi.org/10.13189/saj.2023.110425>
- Prastya, A. H., & Susila, G. H. A. (2020). Pemetaan potensi olahraga rekreasi di Kabupaten Buleleng Bali. *Jurnal Penjakora*, 6(2), 127. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v6i2.20935>

- Rahadian, A., Ma'mun, A., Berliana, B., Nuryadi, N., Mutohir, T. C., & Irianto, D. P. (2021). Gerakan sport for all kunci keberhasilan olahraga Indonesia. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 1(1), 78–95. <https://doi.org/10.54284/jopi.v1i1.7>
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Saharullah, Wahyudin, & Nawir, N. (2019). *Pembinaan olahraga usia dini (Edisi revisi)*.
- Saleh, S. (2017). *Analisis data kualitatif (H. Upu, Ed.; Cetakan Pe)*. Pustaka Ramadhan, Bandung.
- Surbakti, S. (2013). Olahraga rekreasi outbound training, management training sport. *Jurnal Keolahragaan*, 12(2), 32–45.
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah. *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 53–61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>
- Susanto, R. (2022). Pengembangan olahraga rekreasi river tubing melalui sport tourism. *Jurnal Prestasi Olahraga*. Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/issue/view/2577>
- Thalib, M. A. (2022). *Pelatihan teknik*

Analisis Perkembangan Olahraga Rekreasi Push Bike Ditinjau Pada Event "Pushbike Fun Race" Taman Ghanjaran Trawas Mojokerto

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.umg.ac.id Internet Source	1%
2	pelatihindonesia.com Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	1%
4	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%
5	repository.upi.edu Internet Source	1%
6	e-journal.nalanda.ac.id Internet Source	1%
7	www.scribd.com Internet Source	1%
8	proceeding.unnes.ac.id Internet Source	1%

9	Internet Source	1 %
10	repository.unj.ac.id Internet Source	1 %
11	perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id Internet Source	1 %
12	jdih.dprd.garutkab.go.id Internet Source	1 %
13	pakarmilenial.wordpress.com Internet Source	1 %
14	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1 %
15	media.neliti.com Internet Source	1 %
16	repository.umsu.ac.id Internet Source	1 %
17	text-id.123dok.com Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Analisis Perkembangan Olahraga Rekreasi Push Bike Ditinjau Pada Event "Pushbike Fun Race" Taman Ghanjaran Trawas Mojokerto

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19
