



**SURVEI MINAT DAN TINGKAT KEPUASAN MASYARAKAT
DALAM MELAKUKAN OLAHRAGA REKREASI DI CFD (CAR
FREE DAY) KEBUMEN TAHUN 2018**

SKRIPSI

**Disusun sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi**

**oleh
RYAN WAHYU RAMADHAN
6101414023**

**JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

ABSTRAK

Ramadhan, R., W. 2019. "Survei Minat Dan Tingkat Kepuasan Masyarakat Dalam Melakukan Olahraga Rekreasi Di CFD (*Car Free Day*) Kebumen Tahun 2018". Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing Dra. Anirotul Qoriah, M.Pd.

Kata Kunci: Minat, Tingkat Kepuasan, Olahraga Rekreasi, *Car Free Day*

Car free day menjadi fenomena yang marak diselenggarakan di setiap kota atau kabupaten sebagai wujud keikutsertaan pada program pemerintah untuk mengurangi polusi udara dan membiasa hidup sehat. Kegiatan *car free day* yang diselenggarakan di alun-alun Kebumen terbuka untuk umum dan banyak diminati oleh masyarakat tanpa memandang usia dengan jenis aktivitas olahraga yang bermacam-macam. Permasalahan penelitian adalah bagaimana minat dan tingkat kepuasan masyarakat Kebumen dalam mengikuti kegiatan CFD Kebumen. Tujuan penelitian untuk menjelaskan dan mendeskripsikan minat dan tingkat kepuasan masyarakat Kebumen dalam CFD Kebumen.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan lokasi penelitian di alun-alun Kabupaten Kebumen. Populasi dalam penelitian ini adalah semua masyarakat Kebumen usia produktif 12-25 tahun yang hadir di CFD. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 100 responden yang diambil secara insidental sampling. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, dokumentasi, dan kuesioner (angket). Analisis data menggunakan deskriptif persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Minat masyarakat Kebumen dalam melakukan olahraga rekreasi di *Car Free Day* Kabupaten Kebumen tahun 2018 tergolong tinggi dengan aktivitas berupa yaitu berolahraga pagi sebanyak 26% masyarakat, mengisi waktu luang sebanyak 20% masyarakat, berkumpul bersama teman atau keluarga sebanyak 17% masyarakat, bersantai dan refreshing sebanyak 14% masyarakat, membeli makanan dan minuman sebanyak 11% masyarakat, membeli barang sebanyak 7% masyarakat dan berkumpul bersama komunitas sebanyak 5% masyarakat. (2) Tingkat kepuasan masyarakat dalam melakukan olahraga rekreasi di *Car Free Day* Kabupaten Kebumen tahun 2018 adalah cukup puas dengan aspek kebersihan terdapat 84% masyarakat merasa cukup puas, pada aspek keamanan terdapat 59% masyarakat merasa cukup puas dan pada sarana prasarana terdapat 62% masyarakat merasa cukup puas.

Simpulan dari hasil penelitian ini adalah kebanyakan untuk berolahraga pagi, masyarakat biasanya mengunjungi CFD setiap minggu sekali (dalam kategori sering), dan masyarakat yang hadir paling banyak bertempat tinggal dekat dari lokasi CFD atau kurang 6 Km. Kebanyakan masyarakat merasa cukup puas dari segi kebersihan, keamanan, dan sarana prasarana yang diberikan oleh pemerintah Kebumen dalam kegiatan CFD di Kebumen 2018. Saran dalam penelitian ini adalah masyarakat yang hadir perlu menjaga ketertiban di area CFD dengan mentaati seluruh ketentuan dalam kegiatan CFD, dan masyarakat perlu berpartisipasi dalam menjaga lingkungan dengan menjaga kebersihan lingkungan yang telah tercipta dengan baik.

ABSTRACT

Ramadhan, R., W. 2019. "Survey of Interest and Level of Community Satisfaction with Recreational Sports Activities in CFD (Car Free Day) Kebumen 2018. Under Theses, Department of Physical Education Health and Recreation, Faculty of Sports Science, Semarang State University, Advisor Dra. Anirotul Qoriah, M.Pd.

Keywords: Interest, Level of Satisfaction, Sports Recreation, Car Free Day

Car-free day is a phenomenon that is held in every city or district as a form of participation in government programs to reduce air pollution and familiarize healthy living. Car free day activities held at the Kebumen Square are open to the public and are in great demand by the public regardless of age with various types of sports activities. The research problem is how the interests and levels of community satisfaction in participating in Kebumen CFD activities. The purpose of the study was to explain and describe the interests and levels of satisfaction of the Kebumen community in the Kebumen CFD.

This research uses quantitative research location in the square of Kebumen Regency. The population in this study were all Kebumen people of productive age 12-25 years who were present at the CFD. The number of samples used was 100 respondents taken by incidental sampling. Data collection methods used in this study are the method of observation, documentation, and questionnaires (questionnaire). Data analysis uses descriptive percentages.

The results showed that (1) Community interest in doing recreational sports in the Car Free Day of Kebumen Regency in 2018 was classified as high with activities consisting of morning implementation of 26% of the community, filling up 20% of leisure time, gathering with friends or family of 17% community, enjoying and refreshing as much as 14% of the community, buying food and drinks as much as 11% of the community, buying goods as much as 7% of the community and gathering together as much as 5% of the community. (2) The level of community satisfaction in doing recreational sports in the Car Free Day of Kebumen Regency in 2018 is quite satisfied with the cleanliness aspect received 84% of the community is quite satisfied, in the safety aspect 59% of the community is quite satisfied and in the infrastructure provided 62% of the community is quite satisfied.


The conclusion from the results of this study is to exercise in the morning, people usually visit the CFD once a week, and the people who attend most reside near the CFD location or less than 6 Km. In accordance with the community, quite satisfied in terms of cleanliness, security, and infrastructure provided by the Kebumen government in CFD activities in Kebumen 2018. The suggestion in this research is that the people present need to maintain order in the CFD area by obeying all the provisions in CFD activities, and the community needs to participate in protecting the environment by maintaining a well-created environment.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 23 April 2019

Menyetujui,
Ketua Jurusan PJKR

 23/4 2019
Dr. Mugiyo Hartono, M.Pd.
NIP. 196109031988031002

Pembimbing


Dra. Anirotul Qorih, M.Pd
NIP. 196508211999032001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, Saya:

Nama : Ryan Wahyu Ramadhan

NIM : 6101414023

Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul : Survei Minat Dan Tingkat Kepuasan Masyarakat Dalam
Melakukan Olahraga Rekreasi Di CFD (*Car Free Day*)
Kebumen Tahun 2018

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan Sumber Hukum Sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah Negara Republik Indonesia.

Semarang,
Yang menyatakan



Ryan Wahyu Ramadhan
NIM. 6101414023

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Ryan Wahyu Ramadhan NIM 6101414023 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Judul Survei Minat dan Tingkat Kepuasan Masyarakat dalam Melakukan Olahraga Rekreasi di CFD (*Car Free Day*) Kebumen Tahun 2018 telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Jumat, tanggal 9 Agustus 2019

Panitia Ujian


Ketua
Prof. Dr. Tandyo Rahaya, M.Pd
NIP. 1961 0320 1984 03 2001


Sekretaris
Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd
NIP. 1981 0129 2003 12 1001

Dewan Penguji

1. **Dr. Mugiyo Hartono, M.Pd**
NIP. 1961 0903 1988 03 1002

2. **Dr. Bambang Priyono, M.Pd**
NIP. 1960 0422 1986 01 1001

3. **Dra. Anirotul Qoriah, M.Pd**
NIP. 1965 0821 1999 03 2001





MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Jika anda memiliki keberanian untuk memulai, anda juga memiliki keberanian untuk sukses.

(David Viscoot)

Yakin adalah kunci jawaban dari segala permasalahan, dengan bermodal yakin merupakan obat mujarab penumbuh semangat hidup.

(Ryan Wahyu Ramadhan)

Persembahan:

Puji syukur alhamdulillah kepada Allah SWT atas segala Rahmat dan Hidayah-Nya. Semoga setiap kata dalam karya tulis ini menjadi persembahan dan ungkapan rasa kasih sayang serta terimakasih saya kepada:

1. Ibu Sumaryani dan Bapak Suhartanto Alm yang selalu mendoakan, membimbing, memotivasi dan memberikan kasih sayang selama ini,
2. Ariani Pradipta Primadani dan Ririh Dwi Safitri saudara saya yang selalu memberikan kasih sayang, semangat, dan motivasi,
3. Seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan kehangatan, kasih sayang, dukungan serta motivasi,
4. Berliani Selli Agusti sahabat saya yang selalu memberikan arahan, dukungan, semangat serta senantiasa mendampingi dalam berbagai keadaan apapun,
5. Seluruh guru-guruku sejak sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi serta dosen pembimbing skripsi yang turut mendampingi dalam belajar hingga mencapai gelar sarjana pendidikan,
6. Rekan-rekan seperjuangan Mahasiswa PJKR UNNES angkatan 2014,
7. Almamaterku Universitas Negeri Semarang tercinta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur yang sedalam-dalamnya penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang hingga saat ini masih memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini penulis memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis bermaksud untuk menyampaikan terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang,
2. Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan,
3. Dr. Mugiy Hartono, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi,
4. Dra. Anirotul Qoriah, M.Pd. Dosen pembimbing yang dengan bijaksana memberikan bimbingan dan saran selama penyusunan hingga terselesaikannya skripsi ini,
5. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini terdapat banyak kekurangan, baik dalam bentuk maupun isi. Oleh karena itu, penulis sangat menghargai adanya kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak yang berkepentingan.

Semarang

Penulis

Ryan Wahyu Ramadhan

6101414023

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PERNYATAAN	v
PENGESAHAN	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Masalah	7
1.3 Pertanyaan Penelitian	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Penegasan Istilah	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Minat.....	11
2.2.1 Pengertian Minat.....	11
2.2.2 Jenis-jenis Minat	12
2.2.3 Ciri-ciri atau Unsur-Unsur Minat	14
2.2 Tingkat Kepuasan Masyarakat.....	17
2.2.1 Pengertian Kepuasan.....	17
2.2.2 Pengukuran Kepuasan.....	19
2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kepuasan.....	22
2.3 Olahraga.....	25
2.3.1 Pengertian Olahraga.....	25
2.3.2 Psikologi Olahraga.....	26
2.3.3 Olahraga Rekreasi.....	32
2.3.4 Ruang Terbuka Publik Sebagai Fasilitas Olahraga.....	34
2.4 <i>Car Free Day</i> (CFD).....	36
2.4.1 Pelaksanaan Program CFD	36

2.6.2 Jenis-Jenis Olahraga dalam Pelaksanaan <i>Car Free Day</i>	39
2.5 Kerangka Pemikiran Penelitian	43
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Pendekatan Penelitian	46
3.2 Lokasi dan Sasaran Penelitian	46
1.2.1 Lokasi Penelitian	46
1.2.2 Sasaran Penelitian	46
1.3 Populasi dan Sampel.....	47
1.3.1 Populasi	47
1.3.2 Sampel.....	47
1.4 Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data	48
3.4.1 Instrumen Penelitian	48
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.4.2.1 Observasi.....	49
3.4.2.2 Dokumentasi.....	49
3.4.2.3 Angket	50
3.5 Analisis Data.....	50
3.6 Uji Validitas Dan Reliabilitas	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Umum Kabuapten Kebumen.....	53
4.2 Hasil Penelitian	55
4.2.1 Minat Masyarakat Kebumen dalam CFD.....	55
4.2.2 Tingkat Kepuasan Masyarakat dalam CFD.....	74
4.3 Pembahasan	81
4.4 Temuan Penelitian.....	89
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	90
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN – LAMPIRAN	95

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Minat Masyarakat Kabupaten Kebumen dalam Kegiatan CFD	56
Tabel 4.2 Kategori kehadiran masyarakat Kebumen dalam CFD	72
Tabel 4.3 Kategori jarak tempat tinggal pengunjung CFD	74
Tabel 4.4 kategori tingkat kepuasan masyarakat di kegiatan CFD Kebumen	75
Tabel 4.5 Tabel hasil tingkat kepuasan masyarakat dari segi kebersihan	76
Tabel 4.6 Hasil tingkat kepuasan masyarakat dari segi keamanan	78
Tabel 4.7 Hasil tingkat kepuasan masyarakat dari segi sarana dan prasarana ..	80

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Peta wilayah kabupaten Kebumen	54
Gambar 4.2 Anak-anak berolahraga dilapangan alun-alun Kebumen saat CFD	58
Gambar 4.3 Masyarakat menikmati pertunjukkan musik dan pentas seni.....	61
Gambar 4.4 Masyarakat membeli barang di area CFD	63
Gambar 4.5 Masyarakat sedang berkumpul bersama teman.....	65
Gambar 4.6 Komunitas sepeda di CFD Kebumen	66
Gambar 4.7 Masyarakat membeli makanan dan minuman saat CFD	69
Gambar 4.8 Masyarakat mengisi waktu luang dengan datang ke CFD	71

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi	96
Lampiran 2 Lembar Usulan Tema dan Judul Skripsi	97
Lampiran 3 Angket Penelitian Minat Masyarakat	98
Lampiran 4 Angket Tingkat Kepuasan Masyarakat.....	102
Lampiran 5 Kisi-kisi Angket Penelitian.....	104
Lampiran 6 Hasil Rekapitulasi Angket Minat Masyarakat.....	108
Lampiran 7 Hasil Rekapitulasi Angket Tingkat Kepuasan Masyarakat.....	112
Lampiran 8 Pedoman Observasi.....	121
Lampiran 9 Hasil Observasi Awal.....	124
Lampiran 10 Hasil Observasi Awal Survei Minat Dan Tingkat Kepuasan.....	128
Lampiran 11 Data Responden.....	130
Lampiran 12 Perhitungan Minat dan Tingkat Kepuasan.....	133
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....	135

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kesehatan sangat penting bagi manusia, karena tanpa kesehatan yang baik, setiap manusia akan sulit dalam melaksanakan aktivitasnya sehari-hari. Semakin padatnya aktivitas yang dilakukan seseorang menjadikan mengabaikan masalah berolahraga. Tidak adanya waktu luang karena kesibukan di kantor, di kampus, di perusahaan, mengakibatkan seseorang tersita waktu kesempatan untuk berolahraga. Olahraga pada dasarnya merupakan kebutuhan setiap manusia di dalam kehidupan, agar kondisi fisik dan kesehatannya tetap terjaga dengan baik. Oleh karena itu, manusia ingin berusaha menjaga kesehatannya dan salah satu cara agar kesehatan tetap terjaga dengan baik adalah melalui olahraga.

Olahraga sesuai dengan fungsi dan tujuannya dapat meliputi berbagai bentuk kegiatan olahraga, seperti (1) olahraga pendidikan untuk bertujuan bersifat mendidik, (2) olahraga rekreasi bertujuan yang bersifat rekreatif, (3) olahraga kesehatan untuk tujuan pembinaan kesehatan, (4) olahraga rehabilitasi yang bertujuan untuk rehabilitasi, (5) olahraga kompetitif untuk tujuan untuk mencapai prestasi setinggi-tingginya (Beni Adhi Ristanto, 2014:1143). Olahraga rekreatif adalah salah satu jenis olahraga yang diminati oleh seluruh lapisan masyarakat tanpa mengenal usia. Namun kegiatan masyarakat dalam hal melakukan olahraga rekreasi saat ini masih sangatlah kurang. Selain faktor kesadaran akan pentingnya olahraga yang berasal dari dalam diri sendiri, faktor lain yang menghambat masyarakat untuk melakukan olahraga

rekreasi adalah mengenai sarana dan prasarana yang tersedia untuk mendukung kegiatan tersebut (Kasriman, 2017:72).

Adanya keterbatasan serta minimnya sarana dan prasarana yang ada di kota-kota di Indonesia maka terdapat solusi untuk memanfaatkan ruang terbuka publik untuk melaksanakan kegiatan olahraga rekreatif. Ruang terbuka memiliki banyak fungsi didalamnya, selain menjadi paru-paru kota, daerah serapan dan menambah keindahan kota, lahan terbuka hijau juga memiliki fungsi sebagai lahan olahraga (Mokhammad Firdaus, 2019:1). Salah satu pemanfaatan tersebut adalah untuk penyelenggaraan kegiatan *car free day*. Hal ini adalah satu bentuk dari peran pemerintah dalam upaya mengatasi minimnya tempat dan fasilitas untuk melakukan kegiatan olahraga rekreasi adalah dengan menerbitkan kebijakan *car free day* (hari bebas berkendara). Pelaksanaan *car free day* banyak dimeriahkan dengan berbagai macam kegiatan seperti jalan santai, lari pagi, ajang buka lapak, senam pagi, dan masih banyak lagi. *Car free day* banyak dimanfaatkan masyarakat untuk menjalankan berbagai aktivitas olahraga dan juga *car free day* sebagai bagian wisata (Meylis Indricha, 2019:14).

Kegiatan *car free day* akan dirasakan kembali bagaimana bila suatu kawasan terbebas dari aktivitas kendaraan bermotor selama beberapa jam. Hal ini akan menciptakan suasana baru yang dapat menyadarkan kepada masyarakat akan pentingnya udara yang sehat dan perlunya ruang publik sebagai obyek wisata dan rekreasi. Hari Bebas Kendaraan Bermotor dimaksudkan untuk mengurangi beban polusi udara dan kemacetan dari kegiatan transportasi serta terwujudnya kesadaran masyarakat untuk meninggalkan kendaraan bermotor di rumah atau di tempat lain

yang aman dan berjalan kaki untuk perjalanan jarak dekat atau menggunakan kendaraan tidak bermotor atau angkutan umum untuk jarak yang lebih jauh (Robeth Husein, 2014:5).

Pelaksanaan *Car Free Day* memiliki dampak positif berupa pengurangan polusi udara yang timbul, dan mengurangi jumlah kendaraan bermotor yang melewati jalan. Sisi positif lainnya dari pelaksanaan *Car Free Day* dalam kaitan kegiatan ekonomi adalah meningkatnya pendapatan para pelaku ekonomi mikro seperti pedagang kecil (pedagang kaki lima) yang berjualan di sekitar lokasi ruas jalan pelaksanaan *Car Free Day* (Cut Sri Devi, 2015: 2). Sedangkan dampak negatifnya yaitu banyaknya sampah dan juga jalan yang tidak kondusif karena banyaknya kendaraan yang melentasi jalur *Car Free Day* sebelum waktu berakhir. Kondisi ideal dari kawasan *Car Free Day* adalah bebas dari kendaraan bermotor, polusi udara dan bersih dari sampah sehingga menimbulkan rasa aman dan nyaman. Namun pada kenyataannya lokasi *Car Free Day* sudah dipenuhi oleh pedagang kaki lima sehingga mengganggu aktivitas pengunjung yang lain terlebih lagi, banyak sampah yang dihasilkan dari pengunjung maupun pedagang yang ada di lokasi CFD baik berasal dari sampah sisa makanan, bungkus makanan/minuman maupun brosur dari pelayanan tertentu (Anisa Rifqi Shofia, 2019:51).

Kebumen sebagai salah satu kabupaten di Jawa Tengah juga memiliki ruang terbuka publik yang merupakan kawasan pusat kota Kebumen yaitu alun-alun Kebumen. Alun-alun Kebumen cukup luas apabila digunakan sebagai pusat aktivitas masyarakat karena setelah diadakan renovasi menjadi bebas dari pedagang dan hanya di khususkan untuk masyarakat yang ingin melakukan kegiatan terutama

kegiatan keolahragaan. Pada hari minggu pagi alun-alun ini hanya diperuntukkan bagi masyarakat yang ingin berolahraga rekreasi melalui *car free day*. Program kegiatan *car free day* di Kabupaten Kebumen mulai diterapkan sejak tanggal 13 Januari 2013 pada kawasan alun-alun bebas dari kendaraan bermotor setiap hari minggu mulai Pukul 06.00 - 09.00 WIB. Berbagai kegiatan olahraga yang dilakukan oleh warga Kabupaten Kebumen di kegiatan *car free day* tersebut semisal senam, lari, bersepeda dan acara musik yang menjadi hiburan dapat dinikmati seluruh pengunjung di kawasan alun-alun Kebumen.

Hasil studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara oleh peneliti pada tanggal 8 April 2018 menemukan bahwa antusias masyarakat untuk mengikuti kegiatan *car free day* di alun-alun Kebumen cukup tinggi yaitu sekitar 1000 orang setiap minggunya mulai dari anak-anak, remaja, dewasa hingga orang tua yang merupakan masyarakat sekitar maupun yang jauh dari pusat kota. Aktivitas olahraga yang dilakukan pada kegiatan *car free day* yaitu seperti *jogging*, senam aerobik, bersepeda, bermain sepakbola, bulutangkis, basket, dan lain-lain. Selain sebagai tempat berolahraga, alun-alun ini juga menjadi tempat berjualan para pedagang kaki lima, komunitas anak basket yang bermain bola basket di sudut pojok sebelah selatan area alun-alun, serta terdapat juga komunitas pecinta binatang seperti kucing, anjing dan komunitas pecinta musik juga ikut serta dalam meramaikan dan menghibur masyarakat yang hadir pada kegiatan *car free day* di Kebumen.

Masyarakat yang datang ke acara *car free day* tidak hanya untuk berolahraga, tetapi ada juga yang hanya sekedar untuk *refreshing*. Banyak pedagang yang berjualan makanan dan minuman di sekitar area alun-alun Kebumen. Selain menjual

makanan dan minuman, kegiatan CFD juga dimanfaatkan oleh sebagian masyarakat untuk berjualan alat olahraga seperti sepatu roda, baju olahraga dan sebagainya. Pada segi keamanan kegiatan *car free day*, terdapat petugas keamanan yang berjaga di area parkir dan di sekitar jalan raya, serta petugas dari kepolisian yang berada di setiap sisi pojok kawasan *car free day*. Ruas jalan di setiap sisi alun-alun ditutup dan digunakan sebagai tempat parkir bagi masyarakat yang datang membawa kendaraan bermotor. Tempat parkir berada di setiap pojok sudut kawasan *car free day* alun-alun Kebumen. Terdapat banyak tempat sampah di sekitar alun-alun sehingga kawasan *car free day* terlihat bersih dan nyaman untuk bersantai serta melakukan berbagai aktivitas lainnya karena tersedia banyak tempat sampah sehingga masyarakat tidak membuang sampah sembarangan. Setelah kegiatan *car free day* selesai terdapat petugas kebersihan yang membersihkan area alun-alun Kebumen.

Hasil survei pendahuluan terhadap minat masyarakat pengunjung usia produktif (12-25 tahun) pada kegiatan *car free day* di Kabupaten Kebumen yaitu meliputi aktivitas jogging sebanyak 11 atau 22%, senam aerobik sebanyak 9 atau 18% dan sepakbola sebanyak 8 atau 16%. Selain itu terdapat minat beraktivitas bersepeda sebanyak 6 atau 12%, bola basket sebanyak 6 atau 12%, bermain sepatu roda sebanyak 5 atau 10% dan berkuliner juga sebanyak 5 atau 10%. Sedangkan pada tingkat kepuasan masyarakat usia produktif ditemukan bahwa dilihat pada aspek kebersihan terdapat 19 atau 38% yang puas, 22 atau 44% yang cukup puas dan 9 atau 18% orang yang kurang puas. Pada aspek keamanan terdapat 22 atau 44% yang puas, 20 atau 40% yang cukup puas dan 8 atau 16% yang kurang puas. Pada sarana prasarana terdapat 9 atau 18% yang puas, 25 atau 50% yang cukup puas dan 16 atau

32% yang kurang puas. Secara keseluruhan masyarakat usia produktif pada acara *car free day* di Kabupaten Kebumen yaitu puas baik dilihat dari aspek kebersihan, keamanan dan sarana prasarana yang ada di alun-alun Kebumen sebagai penunjang kegiatan *car free day*.

Dian Windarwati (2014:1009) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa masyarakat umumnya memiliki minat dan motivasi yang tinggi terhadap kegiatan *car free day*. Antusiasme masyarakat dalam mengikuti aktivitas *car free day* yaitu untuk memperoleh kepuasan sebanyak 99,7% dan dipengaruhi oleh faktor teman. Kemudian Edial Sanif (2016:153) menemukan bahwa animo masyarakat untuk beraktivitas gerak olahraga dalam kebugaran jasmani di *car free day* setiap minggu di dan tempat lainnya sangat antusias dan tinggi dengan aktivitas berupa jogging maupun olahraga lainnya.

Penelitian tentang *car free day* sangat menarik untuk diteliti karena menjadi fenomena yang marak diselenggarakan di setiap kota atau kabupaten sebagai wujud keikutsertaan pada program pemerintah untuk mengurangi polusi udara dan membiasa hidup sehat. Kegiatan *car free day* yang diselenggarakan di alun-alun Kebumen yang terbuka untuk umum dan banyak diminati oleh masyarakat tanpa memandang usia dengan jenis aktivitas olahraga yang dipilih berbeda-beda serta adanya tingkat kepuasan yang berbeda-beda pula dalam mengikuti kegiatan *car free day* (CFD) di Kabupaten Kebumen, oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Survei Minat dan Tingkat Kepuasan Masyarakat dalam Melakukan Olahraga Rekreasi di *Car Free Day* Kebumen Tahun 2018".

1.2 Fokus Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang ada, fokus masalah yang akan diungkap penelitian ini adalah “minat dan tingkat kepuasan masyarakat Kebumen dalam mengikuti kegiatan *Car Free Day* (CFD) di alun-alun Kabumen Tahun 2018”.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Dalam penelitian “Minat Dan Tingkat Kepuasan Masyarakat Kebumen Dalam Mengikuti Kegiatan *Car Free Day* (CFD) Di Alun-Alun Kabumen Tahun 2018 “ maka pertanyaan penelitian tersebut adalah :

1. Bagaimana minat masyarakat Kebumen dalam mengikuti kegiatan *Car Free Day* (CFD) di alun-alun Kabumen Tahun 2018?
2. Bagaimana tingkat kepuasan masyarakat Kebumen dalam mengikuti kegiatan *Car Free Day* (CFD) di alun-alun Kabumen Tahun 2018?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian tersebut adalah untuk menjelaskan dan mendeskripsikan :

1. Minat masyarakat Kebumen dalam mengikuti kegiatan *Car Free Day* (CFD) di Alun-alun Kabumen Tahun 2018
2. Tingkat kepuasan masyarakat Kebumen dalam mengikuti kegiatan *Car Free Day* (CFD) di Alun-alun Kabumen Tahun 2018

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian mengenai minat dan tingkat kepuasan masyarakat Kebumen dalam mengikuti kegiatan *Car Free Day* (CFD) di Alun-alun Kabumen

Tahun 2018 inilah, diharapkan akan memperoleh dan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Bagi masyarakat : dengan adanya penelitian ini akan menjadikan kegiatan CFD sebagai alternatif ruang publik bagi masyarakat Kebumen untuk berolahraga dan berekreasi.
2. Bagi Pemerintah Kabupaten Kebumen : dengan adanya penelitian ini bisa dijadikan bahan evaluasi dan tolak ukur sarana prasarana, kebersihan dan keamanan pada penyelenggaraan *Car Free Day* di Kabupaten Kebumen.
3. Bagi Peneliti : lebih bisa mengetahui tentang sarana publik yang dapat membantu kegiatan olahraga dan rekreasi masyarakat tanpa biaya.

1.6 Penegasan Istilah

Pada penelitian ini terdapat penegasan beberapa istilah yang berkaitan dengan judul penelitian sehingga permasalahan yang dibahas tetap pada fokus penelitian dan tidak melebar.

1. Minat

Menurut Slameto (2013: 180) bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Minat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah minat masyarakat untuk datang ke CFD di Kebumen.

2. Tingkat Kepuasan

Menurut Philip Kotler (2006: 70) bahwa kepuasan adalah tingkat perasaan senang atau kecewa seseorang yang muncul setelah membandingkan kinerja atau

hasil yang dipikirkan terhadap kinerja atau hasil yang diharapkan. Tingkat kepuasan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat kepuasan masyarakat terhadap kegiatan CFD di Kebumen.

3. Masyarakat

Masyarakat menurut Soerjono Soekanto (2006: 22) adalah orang-orang yang hidup bersama yang menghasilkan kebudayaan mereka mempunyai kesamaan wilayah, identitas, mempunyai kebiasaan, tradisi, sikap, dan perasaan persatuan yang diikat oleh kesamaan. Masyarakat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah masyarakat usia produktif (12-25 tahun) yang mengunjungi kegiatan *car free day* di alun-alun Kabupaten Kebumen.

4. Olahraga

Menurut Pradana (2017: 4) Olahraga adalah usaha mengolah, melatih raga/tubuh manusia untuk menjadi sehat dan kuat. Harsono dalam Pradana (2017: 4) mengemukakan bahwa olahraga pada hakikatnya adalah "*the big muscle activities*". Hampir sama dengan pendapat Kemal dan Supandi dalam Pradana (2017: 4) yang menjelaskan bahwa olahraga pada hakikatnya "aktivitas otot besar yang menggunakan energi tertentu untuk meningkatkan kualitas hidup". Dalam penelitian ini *Car Free Day* melibatkan masyarakat Kebumen di dalamnya terdapat beragam aktivitas salah satunya adalah berolahraga.

5. Rekreasi

Rekreasi adalah aktivitas pengisi waktu luang yang dilakukan secara individu atau kelompok tanpa paksaan dengan melibatkan unsur fisik, psikis, emosional, dan sosial yang mengandung sifat sebagai pemulihan kembali keadaan yang ditimbulkan

akibat aktivitas rutin. Didalam implementasi aktivitasnya rekreasi ini tidak akan lepas dari unsur bermain. Bermain sering mengacu pada pengertian bebas, bahagia, dan ekspresi alami dari setiap manusia. Berkaitan dengan ini, manusia sering disebut dengan makhluk bermain (*homo ludens*) ini, artinya bermain sudah menjadi kebutuhan setiap manusia (Muhamad Murni dan Yudha, 2000: 3). Penelitian ini melibatkan masyarakat Kebumen yang melakukan aktivitas bermain dan berolahraga dalam kegiatan *Car Free Day* sebagai pengisi waktu luang mereka.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Minat

2.1.1 Pengertian Minat

Minat merupakan salah satu unsur kepribadian yang memegang peran penting dalam mengambil keputusan masa depan. Minat sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat secara tetap dalam melakukan aktivitas tersebut dan mampu mengarahkan individu terhadap suatu objek atas dasar rasa senang atau rasa tidak senang. Perasaan senang atau tidak senang merupakan dasar suatu minat. Jadi bisa dikatakan orang yang berminat terhadap sesuatu maka seseorang tersebut akan merasa senang atau tertarik terhadap objek yang diminati tersebut. Minat adalah kecenderungan dan gairah yang tinggi terhadap sesuatu (Budi Valianto, 2017:43).

Menurut Slameto (2013: 180) bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan itu maka semakin besar minatnya. Lebih lanjut Slameto mengemukakan bahwa suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Seseorang yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Minat merupakan salah satu unsur kepribadian yang memegang peranan penting dalam mengambil keputusan masa depan. Minat mengarahkan individu terhadap suatu obyek atas dasar rasa senang atau rasa tidak senang. Perasaan senang atau tidak senang merupakan dasar suatu minat. Minat seseorang dapat diketahui dari pernyataan senang atau tidak senang terhadap suatu obyek tertentu (Sukardi, 1994: 83). Menurut Djali (2008:121) bahwa minat pada dasarnya merupakan penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Minat sangat besar pengaruhnya dalam mencapai prestasi dalam suatu pekerjaan, jabatan, atau karir. Tidak akan mungkin orang yang tidak berminat terhadap suatu pekerjaan dapat menyelesaikan pekerjaan tersebut dengan baik.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah ketertarikan pada sesuatu yang ditandai dengan adanya rasa senang dan tertarik, minat juga dapat muncul karena kebiasaan atau *trend* yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal seseorang tersebut.

2.1.2 Jenis- Jenis Minat

Djaali (2008: 122) mengemukakan bahwa minat memiliki unsur afeksi, kesadaran sampai pilihan nilai, pengerahan perasaan, seleksi, dan kecenderungan hati. Kemudian berdasarkan orang dan pilihan kerjanya, minat dibagi ke dalam enam jenis, yaitu: realistik, investigatif, artistik, sosial, *enterprising*, dan konvensional.

- 1) Realistik. Orang dengan minat realistik biasanya lebih menyukai masalah konkret dibandingkan masalah abstrak. Koordinasi otot yang dimiliki baik dan terampil, tetapi kurang menyenangkan hubungan sosial dikarenakan cenderung kurang mampu menggunakan medium komunikasi verbal.

- 2) Investigatif. Jenis minat ini cenderung berorientasi keilmuan. Orang dengan minat investigatif umumnya berorientasi pada tugas, introspeksi, dan asosial, mereka lebih menyukai memikirkan sesuatu daripada melaksanakannya. Ia suka bekerja sendirian, kurang memiliki pemahaman sebagai pemimpin akademik dan intelektualnya sendiri, selalu ingin tahu, dan kurang menyukai pekerjaan berulang.
- 3) Artistik. Minat artistik membuat orang cenderung menyukai hal-hal yang bersifat terstruktur, bebas, memiliki kesempatan bereaksi, kreatif dalam bidang seni dan musik, dan sangat membutuhkan suasana yang dapat mengekspresikan sesuatu secara individual.
- 4) Sosial. Orang yang memiliki minat ini memiliki kemampuan verbal yang baik, terampil dalam bergaul, bertanggung jawab, suka bekerja secara kelompok, menyukai kegiatan yang sifatnya berbagi seperti mengajar, melatih, dan memberi informasi.
- 5) *Enterprising*. Orang dengan minat ini memiliki kemampuan memimpin, percaya diri, agresif, dan umumnya aktif.
- 6) Konvensional. Orang dengan minat konvensional biasanya memiliki komunikasi verbal yang bagus, ketertiban, dan kegiatan yang berhubungan dengan angka.

Meylis Indricha (2019:6) membagi minat menjadi minat pribadi dan minat situasi. Minat pribadi, diartikan sebagai karakteristik kepribadian seseorang yang relative stabil, yang cenderung menetap pada diri seseorang. Minat pribadi biasanya dapat langsung membawa seseorang pada beberapa aktifitas atau topik yang spesifik. Minat pribadi dapat dilihat ketika seseorang menjadikan sebuah aktifitas atau topik sebagai pilihan untuk hal yang pasti, secara umum menyukai

topik atau aktifitas tersebut, menimbulkan kesenangan pribadi serta topik atau aktifitas yang dijalani memiliki arti penting bagi seseorang tersebut. Minat situasi merupakan minat yang sebagian besar dibangkitkan oleh kondisi lingkungan.

Minat menurut Sukardi (1994:63) dapat dibedakan menjadi (1) minat yang diekspresikan (*expressed interest*), seseorang dapat mengungkapkan minat atau pilihannya dengan kata-kata tertentu. Misal: seseorang mungkin mengatakan bahwa dirinya tertarik dalam mengumpulkan mata uang logam. 2) Minat yang diwujudkan (*manifest interest*), seseorang dapat mengungkapkan minat bukan melalui kata-kata melainkan dengan tindakan atau perbuatan, ikut serta berperan aktif dalam suatu aktivitas tertentu. Contoh: siswa dapat ikut serta menjadi anggota klub music, drama, sains, dan matematika. Hobbi dan asosiasi dengan siswa yang lain dalam aktivitas kelompok dan organisasi remaja atau siswa adalah suatu cara untuk mewujudkan minat-minatnya. 3) Minat yang diinventarisasikan (*inventoried interest*), seseorang memulai minatnya agar dapat diukur dengan menjawab terhadap sejumlah pertanyaan tertentu atau urutan pilihannya untuk aktivitas tertentu.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis minat sangat banyak seperti minat realistik, investigatif, artistik, sosial, *enterprising*, konvensional, minat pribadi, minat situasi, minat yang diekspresikan, minat yang diwujudkan maupun minat yang diinventarisasikan. Jenis minat yang ada pada diri seseorang tergantung pada kondisi orang tersebut.

2.1.3 Ciri- Ciri atau Unsur-Unsur Minat

Hurlock dalam Ahmad Susanto (2013: 62) menyebutkan tujuh ciri minat yang ada pada diri seseorang yaitu:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental, artinya minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental. Pada waktu pertumbuhan terlambat dan kematangan dicapai, minat menjadi lebih stabil. Anak yang berkembang lebih cepat atau lebih lambat dari pada teman sebayanya. Mereka yang lambat matang, karena sebagaimana dikemukakan terlebih dahulu, menghadapi masalah sosial karena minat mereka minat anak, sedangkan minat teman sebaya mereka minat remaja.
- 2) Minat bergantung pada kesiapan belajar, artinya anak-anak tidak dapat mempunyai minat sebelum mereka secara fisik dan mental belum siap. Sebagai contoh, mereka tidak dapat mempunyai minat yang sungguh sungguh untuk permainan bola sampai mereka memiliki kekuatan dan koordinasi otot yang diperlukan untuk permainan bola tersebut.
- 3) Minat bergantung pada kesempatan belajar, artinya kesempatan untuk belajar bergantung pada lingkungan dan minat, baik anak-anak maupun dewasa, yang menjadi bagian dari lingkungan anak. Karena lingkungan anak kecil sebagian besar terbatas pada rumah. Minat mereka “tumbuh dari rumah”. Dengan bertambah luasnya lingkup sosial mereka menjadi tertarik pada minat orang di luar rumah yang mulai mereka kenal.
- 4) Perkembangan minat mungkin terbatas, artinya ketidakmampuan fisik dan mental serta pengalaman sosial yang terbatas membatasi minat anak. Anak yang cacat fisik misalnya, tidak mungkin mempunyai minat yang sama pada olahraga seperti teman sebayanya yang perkembangan fisiknya normal.
- 5) Minat dipengaruhi pengaruh budaya, artinya anak-anak mendapat kesempatan dari orang tua, guru, dan orang dewasa lain untuk belajar mengenai apa saja yang oleh kelompok budaya mereka dianggap minat yang

sesuai dan mereka tidak diberi kesempatan untuk menekuni minat yang dianggap tidak sesuai bagi mereka oleh kelompok budaya mereka.

- 6) Minat berbobot emosional, artinya bobot emosional aspek afektif dari minat menemukan kekuatannya. Bobot emosional yang tidak menyenangkan melemahkan minat, dan bobot emosional yang menyenangkan memperkuatnya.
- 7) Minat itu egosentris, artinya sepanjang masa kanak-kanak, minat itu egosentris. Misalnya, minat anak laki-laki pada matematika, sering berlandaskan keyakinan, kepandaian di bidang matematika di sekolah akan merupakan langkah penting menuju kedudukan yang menguntungkan di dunia usaha.

Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu seseorang melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Cara paling efektif untuk membangkitkan minat seseorang pada suatu subyek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat seseorang yang telah ada (Slameto, 2013: 180). Menurut Munawar Isnaeni (2003: 7) bahwa seseorang dikatakan berminat terhadap sesuatu bila individu itu memiliki beberapa unsur antara lain:

- 1) Perhatian

Seseorang dikatakan berminat apabila individu disertai adanya perhatian yaitu kreatifitas jiwa yang tinggi yang semata-mata tertuju pada suatu objek. Jadi seseorang yang berminat terhadap sesuatu obyek yang pasti perhatiannya akan memusat terhadap sesuatu obyek tersebut.

2) Kesenangan

Perasaan senang terhadap sesuatu obyek baik orang atau benda akan menimbulkan minat pada diri seseorang, orang merasa tertarik kemudian pada gilirannya timbul keinginan yang dikehendaki agar obyek tersebut menjadi miliknya. Dengan demikian maka individu yang bersangkutan berusaha untuk mempertahankan obyek tersebut.

3) Kemauan

Kemauan yang dimaksud adalah dorongan yang terarah pada tujuan yang dikehendaki oleh akal pikiran. Dorongan ini akan melahirkan timbulnya suatu perhatian terhadap suatu obyek. Sehingga dengan demikian akan memunculkan minat individu yang bersangkutan.

Berdasarkan uraian di atas, maka minat terbentuk oleh adanya unsur-unsur rasa tertarik, perhatian, harapan, bakat, kesadaran individu, pengalaman, kepribadian, lingkungan, aktivitas, alat/fasilitas dan perasaan senang yang membuat individu ada kecenderungan untuk berhubungan lebih aktif lagi terhadap objek yang menjadi pusat perhatiannya.

2.2 Tingkat Kepuasan Masyarakat

2.2.1 Pengertian Kepuasan

Menurut Tse dan Wilton, dalam M.N. Nasution (2004: 104) bahwa kepuasan atau ketidakpuasan masyarakat adalah respon masyarakat terhadap evaluasi ketidaksesuaian yang dirasakan antara harapan sebelumnya atau kinerja aktual yang dirasakan setelah pemakaiannya. Engel dalam M.N. Nasution (2004: 104) mengungkapkan, bahwa kepuasan masyarakat merupakan evaluasi masyarakat, di mana alternatif yang dipilih sekurang-kurangnya memberikan hasil (*outcome*)

sama atau melampaui harapan masyarakat, sedangkan ketidakpuasan timbul apabila hasil diperoleh tidak memenuhi harapan masyarakat.

Philip Kotler (2006: 70) mengatakan bahwa kepuasan masyarakat adalah tingkat perasaan senang atau kecewa seseorang yang muncul setelah membandingkan kinerja atau hasil yang dipikirkan terhadap kinerja atau hasil yang diharapkan. Jika kinerja berada di bawah harapan, masyarakat tidak puas. Sebaliknya jika kinerja memenuhi harapan masyarakat puas. Jika kinerja melebihi harapan, masyarakat amat puas atau senang.

Fandy Tjiptono (2014:353) mengutip pendapat Howard dan Sheth menjelaskan bahwa kepuasan pelanggan adalah situasi kognitif pembeli yang merasa dihargai setara atau tidak setara dengan pengorbanan yang telah dilakukannya. Respon pembeli berdasarkan situasi kognitif. Fandy Tjiptono (2014:353) mengutip pendapat Westbrook bahwa kepuasan pelanggan adalah evaluasi yang membantu (*favourable*) subyektif terhadap berbagai hasil dan pengalaman berkaitan dengan pemakaian atau pengkonsumsian produk. Respon pembeli berdasarkan evaluasi yang membantu subyektif individual dan waktu penentuan pada saat selama konsumsi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kepuasan masyarakat adalah respon, evaluasi, dan tingkat emosi masyarakat terhadap kualitas layanan yang telah dinikmati pada tingkat hasil (*outcome*) sama atau melewati batas penilaian persepsi masyarakat. Seperti halnya dalam kegiatan CFD bahwa tingkat kepuasan masyarakat dapat dilihat dari berbagai respon masyarakat setelah mengikuti kegiatan CFD, penilaian masyarakat terhadap kegiatan CFD, dan tingkat emosi masyarakat terhadap kualitas layanan pada kegiatan CFD.

2.2.2 Pengukuran Kepuasan

Kepuasan seseorang dengan didasarkan pada teori Fandy Tjiptono (2014: 49) bahwa $\text{kepuasan} = f(\text{expectations}, \text{perceived performance})$. Dari persamaan tersebut dapat diketahui bahwa ada dua variabel utama yang menentukan kepuasan pelanggan, yaitu *expectations* dan *perceived performance*. Apabila *perceived performance* melebihi *expectations*, maka pelanggan akan puas, tetapi bila sebaliknya maka pelanggan akan merasa tidak puas. Jika pelanggan tidak puas, maka perusahaan akan kehilangan kesempatan untuk membangun loyalitas. Kepuasan atau ketidakpuasan yang dihasilkan sangat besar pengaruhnya dalam membangun loyalitas pelanggan.

Menurut Tjiptono (2014:101) konsep yang diukur dalam kepuasan seorang konsumen meliputi:

1) Kepuasan pelanggan keseluruhan (*Overall Customer Satisfaction*)

Cara yang paling sederhana untuk mengukur kepuasan pelanggan adalah langsung menanyakan kepada pelanggan seberapa puas mereka dengan produk atau jasa spesifik tertentu. Pertama, mengukur tingkat kepuasan pelanggan terhadap produk bersangkutan. Kedua, menilai dan membandingkan dengan tingkat kepuasan terhadap produk pesaing.

2) Dimensi kepuasan pelanggan

Berbagai penelitian memilah kepuasan pelanggan ke dalam komponen komponennya yang terdiri atas empat langkah. Pertama, mengidentifikasi dimensi-dimensi kunci kepuasan pelanggan. Kedua, meminta pelanggan menilai produk perusahaan. Ketiga, meminta pelanggan menilai produk pesaing berdasarkan item-item spesifik yang sama. Dan keempat, meminta

para pelanggan untuk menentukan dimensi-dimensi yang menurut mereka paling penting dalam menilai kepuasan pelanggan keseluruhan.

3) Konfirmasi harapan (*Confirmation of Expectations*)

Dalam konsep ini, kepuasan tidak diukur langsung, namun disimpulkan berdasarkan kesesuaian/ketidaksesuaian antara harapan pelanggan dengan kinerja aktual produk perusahaan

4) Minat pembelian ulang (*Repurchase Intent*)

Kepuasan pelanggan diukur secara behavioral dengan jalan menanyakan apakah pelanggan akan berbelanja atau menggunakan jasa perusahaan lagi

5) Kesiediaan untuk merekomendasikan (*Willingness to Recommend*)

Dalam kasus produk yang pembelian ulangnya relatif lama, kesiediaan pelanggan untuk merekomendasikan produk kepada teman atau keluarganya menjadi ukuran yang penting untuk dianalisis dan ditindak lanjuti

6) Ketidakpuasan pelanggan (*Customer Dissatisfaction*) beberapa macam aspek yang sering ditelaah guna mengetahui ketidakpuasan pelanggan meliputi : (a) komplain; (b) retur atau pengembalian produk; (c) biaya garansi; (d) *recall*; (e) *word of mouth*; (f) *defections*.

Kepuasan pelanggan dapat diketahui dari tingkat keadaan perasaan seseorang yang merupakan hasil perbandingan antara penilaian kinerja/hasil akhir produk dalam hubungannya dengan harapan pelanggan. Oleh karena itu, kepuasan konsumen dapat diukur dengan indikator berupa *perceived performance* dan *expectations*. "*Satisfaction is the function of the closeness between expectations and the product's perceived performance. If performance falls short of expectations, the consumer is dissatisfied; if it meets expectations, the*

consumer is satisfied; if it exceeds expectations, the consumer is delighted" (Philip Kotler, 2006:194).

Menurut Kotler dalam Fandy Tjiptono (2014: 67), ada empat macam metode dalam pengukuran kepuasan, yaitu:

1) Sistem keluhan dan saran

Perusahaan yang berpusat pada pelanggan (*customer-centered*) memberikan kesempatan yang luas kepada para pelanggannya untuk menyampaikan saran dan keluhan, misalnya dengan menyediakan kotak saran, kartu komentar dan lain-lain. Informasi-informasi ini dapat memberikan ide-ide cemerlang bagi perusahaan dan memungkinkannya untuk bereaksi secara tanggap dan cepat untuk mengatasi masalah-masalah yang timbul.

2) *Ghost Shopping*

Salah satu cara untuk memperoleh gambaran mengenai kepuasan pelanggan adalah dengan mempekerjakan beberapa orang untuk berperan atau bersikap sebagai pembeli potensial, kemudian melaporkan temuan-temuannya mengenai kekuatan dan kelemahan produk perusahaan dan pesaing berdasarkan pengalaman mereka dalam pembelian produk-produk tersebut. Selain itu para *ghost shopper* juga dapat mengamati cara penanganan setiap keluhan.

3) *Lost customer analysis*

Perusahaan seyogyanya menghubungi para pelanggan yang telah berhenti membeli atau yang telah pindah pemasok agar dapat memahami mengapa hal itu terjadi. Bukan hanya *exit interview* saja yang perlu, tetapi pemantauan *customer loss rate* juga penting, peningkatan *customer loss rate* menunjukkan kegagalan perusahaan dalam memuaskan pelanggannya.

4) Survei kepuasan pelanggan

Umumnya penelitian mengenai kepuasan pelanggan dilakukan dengan penelitian survei, baik melalui pos, telepon, maupun wawancara langsung. Hal ini karena melalui survei, perusahaan akan memperoleh tanggapan dan umpan balik secara langsung dari pelanggan dan juga memberikan tanda positif bahwa perusahaan menaruh perhatian terhadap para pelanggannya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kepuasan seseorang dapat diukur dengan melalui evaluasi harapan dengan kenyataan yang diperoleh atau kenyataan harus lebih baik dibandingkan dengan harapan sehingga dapat diperoleh kepuasan yang maksimal. Dalam hal ini metode pengukuran kepuasan dapat menggunakan sistem keluhan dan saran, *ghost shopping*, *lost customer analysis* dan survey kepuasan pelanggan.

2.2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepuasan

Zeithaml dan Gremler (2008:164) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pelanggan sebagai berikut.

1) Ciri khas produk dan jasa

Perusahaan akan menentukan melalui beberapa sarana, lebih sering memusatkan perhatian pada kelompok, tentang ciri khas dan atribut yang penting untuk jasanya dan kemudian mengukur persepsi ciri khas itu sebaik keseluruhan kepuasan pelanggan.

2) Emosi

Emosi seperti keadaan suasana hati atau kepuasan hidup. Pikiran pada saat mencapai tahap sangat bahagia dalam hidup seseorang, seperti ketika liburan, dan kebaikan, keadaan bahagia, dan kerangka positif dalam pikiran mempengaruhi bagaimana seseorang merasakan jasa itu sebagai

pengalamannya. Sebaliknya ketika seseorang berada dalam keadaan suasana hati yang buruk, perasaan negatifnya dapat berlebihan bagaimana dia bereaksi terhadap jasa, menyebabkannya bereaksi berlebihan atau bereaksi secara negatif pada setiap ada sedikit masalah.

3) Karakteristik keberhasilan atau kegagalan jasa

Karakteristik keberhasilan atau kegagalan jasa yaitu ketika pelanggan dikejutkan oleh hasil jasa lebih baik atau lebih buruk disamping yang dia harapkan, maka pelanggan cenderung mencari alasan, dan perkiraannya sehingga dapat mempengaruhi kepuasannya.

4) Persepsi keadaan

Persepsi keadaan yaitu pelanggan akan bertanya pada dirinya sendiri apakah dia diperlakukan secara adil dibanding dengan pembeli lain atau apakah pembeli lain mendapat perlakuan, harga, atau mutu jasa lebih baik. Gagasan keadilan merupakan inti persepsi pelanggan dalam kepuasan terhadap produk atau jasa, akan menjadi sangat penting dalam situasi pemulihan jasa.

5) Pelanggan lain dan anggota keluarga

Pelanggan lain dan anggota keluarga yaitu ciri khas produk atau jasa dan perasaan atau kepercayaan diri mereka sendiri, kepuasan pelanggan sering dipengaruhi oleh orang lain, contoh kepuasan dalam perjalanan liburan keluarga adalah fenomena yang dinamis, dipengaruhi oleh reaksi dan ekspresi individu anggota keluarga selama liburan tersebut. Kemudian apapun ekspresi anggota keluarga dalam bentuk kepuasan atau ketidakpuasan selama perjalanan akan dipengaruhi oleh cerita yang mereka ceritakan kembali diantara keluarga dan ingatan terpilih terhadap peristiwa itu.

Asghar (2011:256) menyatakan bahwa adanya perbedaan yang signifikan dalam definisi kepuasan yang menunjukkan faktor-faktor pembentuk kepuasan yaitu (1) kepuasan konsumen merupakan respon (emosional atau kognitif); (2) tanggapan berkaitan dengan fokus khusus (ekspektasi, produk, pengalaman konsumsi, dan lain-lain); dan (3) tanggapan terjadi pada waktu tertentu (setelah konsumsi, setelah pilihan, berdasarkan akumulasi pengalaman, dan lain-lain).

Dalam kaitannya dengan beberapa faktor yang berpengaruh terhadap kepuasan pelanggan, Fandy Tjiptono (2014: 64) mengatakan bahwa ketidakpuasan pelanggan disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang relatif dapat dikendalikan perusahaan, misalnya karyawan yang kasar, jam karet, kesalahan pencatatan transaksi. Sebaliknya, faktor eksternal yang di luar kendali perusahaan, seperti cuaca, gangguan pada infrastruktur umum, aktivitas kriminal, dan masalah pribadi pelanggan. Lebih lanjut dikatakan bahwa dalam hal terjadi ketidakpuasan, ada beberapa kemungkinan yang bisa dilakukan pelanggan, yaitu (1) tidak melakukan apa-apa, pelanggan yang tidak puas tidak melakukan komplain, tetapi mereka praktis tidak akan membeli atau menggunakan jasa perusahaan yang bersangkutan lagi; (2) ada beberapa faktor yang mempengaruhi apakah seorang pelanggan yang tidak puas akan melakukan komplain atau tidak, yaitu (a) derajat kepentingan konsumsi yang dilakukan, (b) tingkat ketidakpuasan pelanggan, (c) manfaat yang diperoleh, (d) pengetahuan dan pengalaman, (e) sikap pelanggan terhadap keluhan, (f) tingkat kesulitan dalam mendapatkan ganti rugi, (g) peluang keberhasilan dalam melakukan komplain. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, kepuasan pelanggan juga sangat dipengaruhi oleh tingkat pelayanan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan seseorang yaitu, faktor internal maupun eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu seseorang seperti manfaat yang dirasakan sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar individu seperti ciri khas produk/jasa, emosi, karakteristik keberhasilan atau kegagalan jasa, persepsi keadaan, anggota keluarga, dan lain sebagainya.

2.3 Olahraga

2.3.1 Pengertian Olahraga

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional pada Pasal 1 ayat (4) menyatakan bahwa Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial. Keolahragaan nasional bertujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan nasional, serta mengangkat harkat, martabat, dan kehormatan bangsa.

Menurut Budi Valianto (2017:42) bahwa olahraga merupakan salah satu aktivitas yang sangat penting bagi tubuh, banyak manfaat yang dihasilkan dengan berolahraga secara teratur, selain untuk menjaga kebugaran fisik, olahraga juga dapat membangun semangat untuk menjalani aktivitas sehari-hari yang padat. Kegiatan ini dalam perkembangannya dapat dilakukan sebagai kegiatan yang menghibur, menyenangkan atau juga dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi.

Olahraga merupakan bagian dari kehidupan manusia sepanjang masa. Sepanjang masa mengandung pengertian berawal dari kapan manusia itu ada dan

tidak akan berakhir bila manusia itu selalu ada. Fungsi, kedudukan, dan hakekat olahraga itu sendiri tidak akan berubah, namun yang mungkin akan berubah ialah tujuan olahraga sesuai dengan perkembangan jaman, kepentingan dan perkembangan kehidupan manusia (Sandi Akbar Romadhon, 2016: 25).

Secara sosial, olahraga dapat digunakan sebagai media sosialisasi melalui interaksi dan komunikasi dengan orang lain atau lingkungan sekitar. Salah satu indikasi meningkatnya keinginan masyarakat akan derajat kesehatan yang tinggi, penampilan jasmani yang proporsional dan aktualisasi diri yang lebih luas dalam lingkungannya mencerminkan bahwa kebutuhan masyarakat semakin beragam sehingga membutuhkan tempat atau wahana yang dapat menyalurkan serta memenuhi kebutuhan tersebut (Zulkarnaen, 2010: 2).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa olahraga adalah serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana untuk memelihara gerak dan meningkat kemampuan gerak. Gerak (olahraga) merupakan kebutuhan hidup yang sifatnya terus menerus; artinya olahraga sebagai alat untuk memelihara dan membina kesehatan, tidak perkembangan fungsional jasmani, rohani dan sosial.

2.3.2 Psikologi Olahraga

Psikologi olahraga merupakan salah satu cabang ilmu psikologi yang mengkaji secara khusus faktor-faktor psikologi yang berpengaruh dan menunjang penampilan atau kinerja fisik dalam berolahraga dan bagaimana peran dalam latihan dapat mempengaruhi perkembangan aspek psikologi seseorang atlet (Hastria Effendi, 2016:29). Robert. N Singer dalam Toho Cholik Mutohir dan Ali Maksum (2008: 2) mendefinisikan psikologi olahraga sebagai ilmu psikologi yang mempelajari tingkah laku manusia dalam konteks olahraga. Sebagai contoh

kepribadian yang berpengaruh terhadap penampilan atlet dan aktifitas olahraga mempengaruhi tingkah laku individu yang bersangkutan.

Menurut Kamal Firdaus (2012:3) terdapat beberapa bidang kajian yang dapat dilakukan dalam psikologi olahraga, antara lain:

1) Bidang Perkembangan

- a) Usia belajar/berlatih. Kesiapan anak melakukan aktifitas fisik dipengaruhi oleh usia anak yang bersangkutan. Pemberian beban terlalu dini pada anak tidak baik bagi perkembangan diri anak yang bersangkutan, demikian juga keterlambatan pemberian perlakuan juga berakibat pada hasil yang tidak efektif.
- b) Keturunan dan pengalaman. Perkembangan individu dipengaruhi oleh faktor keturunan dan apa yang dialami individu seiring proses perkembangannya. Faktor keturunan muncul dari gen yang diturunkan oleh kedua orangtua, sementara faktor pengalaman terkait dengan rangsangan yang diberikan oleh lingkungan seperti pengalaman kepemimpinan dalam keluarga dan pembelajaran di sekolah.
- c) Proses kematangan. Kematangan merupakan proses psiko-fisiologis yang terjadi seiring dengan waktu atau usia individu, dan bukan karena proses pembelajaran.
- d) Karakteristik perkembangan anak, remaja, dan dewasa. Setiap tahapan usia memiliki ciri tertentu yang berbeda satu sama lain. Meskipun demikian, tahapan yang satu akan mempengaruhi tahapan berikutnya.
- e) Disabilitas. Disabilitas merupakan ketidakmampuan melakukan aktivitas tertentu karena keterbatasan kondisi psikofisik. Layanan yang bersifat

membantu perkembangan perlu diberikan sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya.

2) Kepribadian

- a) Penyesuaian diri. Individu berkembang tidak dalam ruang yang vacuum, yang steril dari lingkungan. Dibutuhkan penyesuaian diri individu terhadap lingkungan dimana individu berada.
- b) Konsep diri. Bagaimana individu bertingkah laku, salah satunya dipengaruhi oleh gambaran individu terhadap dirinya.
- c) Motivasi, persisten, dan usaha. Untuk dapat berhasil dalam mencapai sesuatu, tidak cukup hanya mendasarkan diri pada faktor bawaan yang dimiliki dan pengalaman yang diperoleh. Dibutuhkan spirit dan energi yang optimal dari individu
- d) *Trait* keberhasilan. Terdapat beberapa ciri individu yang berhasil dalam suatu bidang tertentu, bisa bersifat psikologis seperti komitmen dan prestatif, bisa juga bersifat fisik seperti kapasitas fisiologis dan anthropometrik.
- e) Kecemasan. Acapkali individu atlet ketika menghadapi pertandingan mengalami kekhawatiran yang cukup serius, yang berakibat negatif pada penampilannya. Mengapa kecemasan terjadi dan bagaimana mengatasinya merupakan hal yang penting untuk dipelajari.
- f) *Psychological well-being*. Satu sisi kepribadian mempengaruhi penampilan individu dalam berolahraga, dan pada sisi yang lain olahraga mempengaruhi kondisi kepribadian individu yang bersangkutan. Dengan olahraga seseorang akan merasa lebih nyaman, stressnya berkurang, dan lebih bergairah.

3) Pembelajaran dan Pelatihan

- a) Proses belajar. Penguasaan individu atas kemampuan dan keterampilan tertentu dalam olahraga diperoleh melalui proses pembelajaran. Bagaimana proses pembelajaran tersebut terjadi merupakan bahasan yang urgen dalam psikologi olahraga.
- b) Hukum-hukum belajar. Belajar memiliki prinsip-prinsip yang perlu diikuti manakala menginginkan hasil yang optimal.
- c) Faktor-faktor yang berpengaruh. Dalam belajar, termasuk di dalamnya pelatihan, ada sejumlah faktor yang mempengaruhi tingkat keberhasilannya. Faktor-faktor tersebut bisa berasal dari diri individu sendiri seperti intelegensi dan motivasi, bisa juga berasal dari luar individu seperti guru dan sarana prasarana
- d) Kegagalan dan kesuksesan. Proses pembelajaran adakalanya berujung pada kegagalan, selain kesuksesan tentu. Bagaimana individu pembelajar gagal dan sukses menjadi bagian penting untuk dipelajari.

4) Sosial

- a) Dinamika kelompok. Sebagai makhluk sosial, individu tidak bisa dilepaskan dari keberadaan individu lain. Ketika individu bergabung dengan individu lain dan membentuk sebuah kelompok, maka akan terjadi dinamika sebagai akibat dari bertemunya berbagai macam karakteristik individu.
- b) Persaingan dan kerjasama. Keberadaan individu bersama individu yang lain bisa dalam bentuk kerjasama untuk mencapai tujuan, bisa juga dalam bentuk persaingan untuk memperoleh sesuatu.

- c) Kepemimpinan dan manajemen. Ketika sekelompok individu ada dan bersama mencapai tujuan tertentu, maka diperlukan kepemimpinan dan manajemen, agar pencapaian tujuan yang telah ditetapkan dapat berjalan secara efisien dan efektif.
 - d) Pengaruh penonton. Sebuah pertandingan atau kejuaraan olahraga tidak dapat dipisahkan dari peran penonton. Keberadaan penonton dapat bersifat konstruktif, namun bisa jadi juga bersifat kontraproduktif
 - e) Komunikasi. Sebagian besar proses interaksi pelatih-atlet, guru-siswa merupakan proses komunikasi. Komunikasi bisa bersifat verbal dan nonverbal.
- 5) Psikometri
- a) Pengukuran. Pengukuran merupakan proses mendapatkan data dengan menggunakan instrument tertentu. Instrumen dapat berbentuk tes seperti intelegensi, dapat juga berbentuk nontes seperti kuesioner atau angket.
 - b) Perbedaan individual. Tidak ada dua individu yang persis sama, sungguh pun berasal dari lingkungan yang sama dan memiliki pengalaman yang sama. Perbedaan individual selalu saja muncul dan perlu menjadi perhatian.
 - c) Perbedaan kelompok. Perbedaan juga dapat dilihat dari dimensi kelompok. Keberadaan individu pada satu tempat dan berlangsung lama akan membentuk *common ground* persamaan yang sama dalam beberapa hal.
 - d) Seleksi dan prediksi. Tes psikologi dapat digunakan untuk melakukan seleksi dan memprediksi tingkat keberhasilan atlet.

Menurut Hastria Effendi (2016:29) bahwa manfaat psikologi olahraga bagi prestasi olahraga yaitu sebagai berikut:

1) Memahami tingkah laku dan gejala psikologi atlet

Manfaat yang pertama yaitu untuk dapat menjelaskan dan memahami tingkahlaku atlet dan gejala-gejala psikologis yang terjadi dalam olahraga pada umumnya. Hal ini sangat perlu karena tingkahlaku manusia yang tampak (dapat dilihat) pada hakekatnya tidak terlepas dari sikap (*attitude*) yang tidak tampak. Sikap individu dipengaruhi oleh banyak faktor psikologi seperti: sifat-sifat pribadi individu, motif-motif, pikiran, perasaan, serta pengalaman, pengetahuan, hambatan yang dialami dalam hidup, serta pengaruh-pengaruh lingkungan lainnya.

2) Memprediksi permasalahan psikologi atlet

Manfaat kedua ini yaitu untuk dapat meramalkan atau membuat prediksi dengan tepat kemungkinan-kemungkinan yang dapat terjadi pada atlet, berkaitan dengan permasalahan psikologi. Dengan membuat prediksi secara tepat, dapat ditentukan program-program dan target sesuai keadaan dan kemampuan atlet yang bersangkutan, serta dapat dihindarkan hal-hal yang kurang menguntungkan perkembangan atlet. Misalnya dengan memahami sifat-sifat dan kemampuan atlet dapat diramalkan kemungkinan bakat yang ada pada diri atlet tersebut, sehingga dapat diarahkan untuk menekuni cabang olahraga yang sesuai dengan sifat-sifat dan kemampuannya.

3) Mengontrol dan mengendalikan gejala tingkah laku dalam olahraga

Manfaat yang ketiga yaitu untuk dapat mengontrol dan mengendalikan gejala tingkah laku dalam olahraga; dengan perlakuan-perlakuan untuk menanggulangi hal-hal yang kurang menguntungkan, juga dapat memberi perlakuan-perlakuan

untuk mengembangkan kemampuan dan segi-segi positif yang dimiliki atlet. Misalnya atlet yang dihindangi rasa jemu berlatih harus diberi perlakuan khusus dengan variasi latihan yang menarik, kalau atlet tersebut memiliki motif berprestasi tinggi, maka perlu sering diberi kesempatan untuk berlomba, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa psikologi olahraga merupakan ilmu untuk mempelajari bagaimana faktor-faktor psikologi mempengaruhi penampilan individu, memahami bagaimana partisipasi dalam olahraga yang mempengaruhi perkembangan individu termasuk kesehatan dan kesejahteraan hidupnya.

2.3.3 Olahraga Rekreasi

Olahraga sangat bermacam-macam jenisnya seperti (1) olahraga bersifat fisik: pertumbuhan fisik yang harmonis, yaitu pengaruh yang sangat baik terhadap pertumbuhan otot-otot, peredaran darah, pernafasan, pencernaan, reaksi dan sebagainya. (2) Olahraga bersifat rohani: seperti keberanian, ketekunan hati, percaya pada diri sendiri atau pada orang lain, jujur dan lainlain. (3) Olahraga bersifat sosiologis: memperbanyak pergaulan dan mengisi waktu luang (Hernawan, 2017:20).

Salah satu jenis olahraga yang penting adalah olahraga rekreasi. Olahraga dan rekreasi erat hubungannya, namun jika kata olahraga dan rekreasi digabungkan akan mengandung kata arti sendiri, oleh karena itu mengenai pengertian olahraga rekreasi, Nurlan Kusmaedi (2002: 4) mengemukakan bahwa "olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan untuk tujuan rekreasi". Olahraga rekreasi/olahraga wisata dapat dikelompokkan kedalam beberapa kelompok menurut tempat melakukannya dapat dibedakan menjadi empat golongan besar, yaitu (1) olahraga rekreasi yang dilakukan didarat; (2) olahraga

rekreasi yang dilakukan di air; (3) olahraga rekreasi yang dilakukan di udara; (4) olahraga rekreasi yang dilakukan gabungan dari ke dua atau ketiga tempat tersebut.

Menurut Herbert Haag (1994) yang dikutip oleh Nurlan Kusmaedi (2002:4) mengungkapkan bahwa "*Recreational sports / leisure time sports are forms of physical activity in leisure under a time perspective. It comprises sport after work, on weekends, in vacations, in retirement, or during periods of (unfortunate) unemployment*".

Olahraga rekreasi bisa disebut juga jenis kegiatan olahraga yang dilakukan pada waktu senggang atau waktu-waktu luang, beberapa sumber mengatakan sebagai berikut:. Pengertian rekreasi olahraga suatu kegiatan yang menyenangkan yang mengandung unsur gerak positif. Rekreasi Olahraga adalah aktivitas indoor maupun outdoor yang didominasi unsur-unsur olahraga (gerak), sehingga dapat menyenangkan. Olahraga rekreasi adalah jenis kegiatan olahraga yang dilakukan pada waktu senggang atau waktu-waktu luang. Olahraga rekreasi merupakan alternatif dalam memanfaatkan waktu luang dengan melakukan aktifitas olahraga yang berintensitas rendah, bersifat menyenangkan secara individu maupun kelompok (Kasrman, 2017: 74).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa olahraga rekreasi yaitu kegiatan olahraga yang ditujukan untuk rekreasi atau wisata, seperti halnya olahraga pendidikan yaitu olahraga untuk tujuan pendidikan, atau olahraga kesehatan yaitu olahraga untuk tujuan kesehatan serta olahraga prestasi yaitu olahraga untuk tujuan prestasi. Olahraga wisata adalah olahraga yang dilakukan sambil melakukan perjalanan atau merupakan kunjungan.

2.3.4 Ruang Terbuka Publik Sebagai Fasilitas Olahraga

Ruang terbuka publik merupakan ruang yang direncanakan karena kebutuhan akan tempat-tempat pertemuan masyarakat umum dan aktivitas bersama di udara terbuka. Tempat ini mengakomodasi masyarakat luas untuk melakukan berbagai aktivitas, baik fisik maupun sosial (Diego Satriawa, 2015: 1667). Ruang terbuka publik adalah ruang terbuka yang dapat diakses secara bebas dan spontan oleh publik baik secara visual maupun fisik. Ada tiga kriteria untuk ruang publik yang esensial, yaitu Mampu memberikan makna atau makna kepada masyarakat lokal secara individu atau dalam kelompok (bermakna), responsif terhadap semua keinginan pengguna dan dapat mengakomodasi semua kegiatan di ruang publik (responsif), mampu menerima kehadiran semua jenis orang tanpa diskriminasi (demokratis) semua kebebasan ini memerlukan kontrol pada fungsi spasial, sirkulasi lalu lintas dan parkir kendaraan bermotor, penempatan PKL dan sebagainya (Siti Sujatini et all, 2015:156).

Ruang publik sebagai bagian dari ruang kota tidak dapat dipisahkan keberadaannya dari suatu kota. Sistem kota merupakan pemenuhan kebutuhan hidup bagi masyarakat yang meliputi tempat tinggal, bekerja, dan rekreasi. Ruang publik memiliki arti penting untuk wilayah atau kawasan perkotaan, sebab peranan utama ruang publik adalah menyelaraskan pola kehidupan masyarakat suatu kota. Ruang publik berupa taman kota mempunyai fungsi yang banyak baik berkaitan dengan fungsi hidrologis, ekologi, kesehatan, rekreasi, ekonomi, edukasi, dan estetika. Pepohonan melalui perakarannya membantu proses penyerapan air ke dalam tanah (Jamilah, 2016:2).

Menurut Undang-Undang No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, luasan minimal untuk menjamin keberadaan dan keberlangsungan ruang terbuka

hijau pada perkotaan, yaitu sebesar 30% dari total luasan kota. Pada Peraturan Menteri PU No.5/PRT/M/2008 Tahun 2008 tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan, untuk cakupan pelayanan ditetapkan untuk setiap kelompok jumlah penduduk 2.500 orang memerlukan setidaknya satu buah ruang terbuka berupa taman aktif.

Ruang Terbuka Hijau (RTH) kota adalah bagian dari ruang-ruang terbuka (*open spaces*) suatu wilayah perkotaan yang diisi oleh tumbuhan, tanaman, dan vegetasi (endemik, introduksi). Guna mendukung manfaat langsung dan/atau tidak langsung RTH/ ruang terbuka hijau memang sangat penting bagi sebuah kota untuk kehidupannya. Terlebih lagi RTH memberikan kesejukan, membuat kota menjadi adem dan ijo royo-royo, dan juga memberikan ruang gerak nyaman dan leluasa untuk beragam kegiatan yang terjadi di sebuah kota (Agus Supriyoko, 2019:4).

Penggunaan ruang terbuka hijau saat ini lebih banyak digunakan sebagai fasilitas olahraga rekreasi. Semakin banyak fasilitas dan infrastruktur olahraga publik yang tersedia, semakin mudah masyarakat menggunakannya dan mengeksplotasi dia untuk kegiatan olahraga. Sebaliknya, semakin tersedia fasilitas dan infrastruktur olahraga publik, semakin terbatas kesempatan untuk menggunakan dan mengeksplotasi masyarakat untuk kegiatan olahraga. Dengan demikian, ketersediaan fasilitas dan infrastruktur olahraga publik akan mempengaruhi tingkat dan pola partisipasi masyarakat (Ipang Setiawan *et al*, 2017: 133).

Ruang terbuka publik memberikan nilai tinggi pada kualitas hidup dan interaksi sosial penghuni di pusat kota, dan berkontribusi pada lingkungan perkotaan yang sehat. Ruang terbuka publik adalah tanah milik publik atau pribadi yang dapat

diakses publik dan telah dirancang untuk liburan, bermain, atau olahraga. Ini adalah tanah yang disisihkan untuk perlindungan dan peningkatan lingkungan alam. Namun, ada faktor-faktor yang menghambat pemanfaatan fasilitas ruang terbuka ini. Ruang terbuka dikatakan semua ruang terbuka bernilai publik, termasuk tidak hanya Tanah tetapi juga Pulau, badan air seperti Sungai, Kanal, Danau, dan waduk yang menawarkan peluang penting untuk Olahraga dan rekreasi luar ruangan dan juga dapat bertindak sebagai visual amenity, Analisis ruang terbuka berfokus pada ruang terbuka publik resmi yang sudah ada atau yang direncanakan yang tersedia untuk umum tanpa biaya atau melalui biaya nominal, (Ibawa Brown et al, 2015: 657).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ruang terbuka publik adalah bagian wilayah dari kota yang tidak terbangun dan difungsikan untuk menunjang kenyamanan, kesejahteraan, peningkatan kualitas lingkungan dan pelestarian alam. Pemanfaatan ruang terbuka publik umumnya yaitu sebagai taman kota atau untuk fasilitas olahraga rekreasi bagi masyarakat sekitar.

2.4 Car Free Day (CFD)

2.4.1 Pelaksanaan Program CFD

Program CFD merupakan salah satu program untuk mengurangi dan mengendalikan pencemaran udara. Program CFD pertama kali dilakukan di negara Belanda dan Belgia dalam rangka mengurangi krisis energi pada 25 November 1956 hingga 20 Januari 1957. Pada 19 April 2001 *program Earth Car Free Day* pertama kali diadakan dan serentak di seluruh penjuru dunia. Lebih dari 300.000 organisasi dan kota di seluruh dunia ikut berpartisipasi dalam kegiatan yang diadakan oleh *The Commons WC/FD program and Earth Day Network*. Pada tanggal 29 September 2009, *World Car Free Day* dirayakan di Washington, D.C.

Kegiatan yang dilaksanakan di sana antara lain terdiri dari reparasi kendaraan bermotor gratis, senam yoga dan kegiatan - kegiatan lain yang dilakukan oleh berbagai Lembaga Swadaya Masyarakat (Khabib Bima Setiayawan, 2018:4).

Pada tanggal 22 September ditetapkan sebagai perayaan CFD Internasional. Isu mengurangi moda transportasi bermotor dimulai sejak krisis minyak tahun 1977. Tetapi baru pada tahun 1994 isu tersebut mulai digencarkan dan digagas lebih serius. Pidato Eric Britton, Ilmuwan Politik dan Aktivistis Lingkungan pada Konferensi Internasional Aksesibilitas Kota (*International Ciudades Accesibles Conference*) di Toledo, Spanyol mengawali gerakan CFD. Baru pada 1995 terbentuklah forum non formal *Word Car free Day Consortium* yang mendukung gerakan CFD di seluruh dunia. Pertama kali hajatan ini digelar di Inggris pada tahun 1997, selanjutnya di Perancis (1998) dan berkembang secara masif di Eropa pada tahun-tahun berikutnya hingga pada tahun 2000 menjadi gerakan global (Khabib Bima Setiayawan, 2018:4).

Di Indonesia, program CFD pertama kali dikenal dengan program Hari Bebas Kendaraan Bermotor (HBKB). Pelaksananya pertama kali dilaksanakan di Jakarta pada tanggal 21 September 2004 di sepanjang ruas Jalan Sudirman -Thamrin. Pada hari itu seluruh kendaraan bermotor dilarang melintas di jalan yang telah ditentukan. HBKB bertujuan untuk mensosialisasikan kepada masyarakat untuk menurunkan ketergantungan masyarakat terhadap kendaraan bermotor. Kegiatan tersebut biasanya didorong oleh aktivis yang bergerak dalam bidang lingkungan dan transportasi. Gagasan utama yang dipromosikan dalam gerakan CFD adalah mengembangkan transportasi massal, bersepeda dan berjalan kaki. Dasar hukum pelaksanaan CFD diperkuat dengan beredarnya Keputusan Menteri Dalam Negeri

Nomor 426/296/SJ Tahun 2015 perihal pelaksanaan *Car Free Day* dan penyediaan ruang terbuka olahraga.

Dasar hukum pelaksanaan CFD diperkuat dengan beredarnya Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 426/296/SJ Tahun 2015 perihal pelaksanaan *Car Free Day* dan penyediaan ruang terbuka olahraga.

“Hari Bebas Kendaraan Bermotor yang selanjutnya disingkat HBKB adalah hari dimana pada suatu periode waktu tertentu kendaraan bermotor (kecuali Bus Trans Jakarta yang menggunakan Bahan Bakar Gas) tidak boleh melintasi kawasan/ruas jalan yang sudah ditetapkan sebagai lokasi pelaksanaan HBKB, dimana pada pelaksanaan HBKB tersebut terdapat 3 (tiga) kegiatan utama yang dilaksanakan yaitu penutupan jalan, pengukuran kualitas udara dan kegiatan penunjang lainnya.”

Sandi Akbar Romadhon (2016: 25) menyebutkan bahwa *car free day* (CFD) adalah salah satu kebijakan dimana kendaraan bermotor dilarang melintasi suatu jalan utama dalam suatu Kota yang sedang menyelenggarakan *car free day* pada jam tertentu sesuai dengan kebijakan masing-masing kota penyelenggara untuk memberikan ruang umum bagi masyarakat untuk melakukan aktifitas olahraga yang sesuai dengan prinsip olahraga yaitu mudah, murah, aman, menyenangkan dan menyehatkan.

Car free day merupakan salah satu cara yang menyenangkan untuk berolahraga sambil menekuni hobi. Selain itu, *car free day* dapat memberikan kesempatan untuk memperbanyak relasi dan berbagi tentang fashion yang trend saat ini. Tidak hanya di Indonesia, beberapa negara di dunia terlebih dahulu telah mengadakan *car free day* seperti Belanda dan Perancis pada tahun 1955 dengan istilah “*Green Transport Week*” dan agenda ini telah diikuti oleh lebih dari 1500 kota di dunia sehingga tanggal 22 September ditetapkan sebagai hari perayaan bebas kendaraan di seluruh dunia (Agus Supriyoko, 2019:1).

Car Free Day telah dilaksanakan di lebih 1500 kota di 40 Negara melalui penutupan sebuah penggal jalan untuk kemudian mengisinya dengan berbagai kegiatan seperti festival jalanan, bazar, parade sepeda, dan kegiatan lainnya. Penutupan jalan akan memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk kembali berjalan kaki ke jalan-jalan yang biasanya dijelajahi oleh kendaraan pribadi. Untuk mengetahui hasil yang lebih nyata, kegiatan ini perlu dilengkapi dengan pengukuran kualitas udara dan kualitas suara serta lalu lintas kendaraan selama dan sesudah pelaksanaan *Car Free Day*. Hasil pengukuran akan menjadikan advokasi kebijakan dan kampanye pentingnya mengurangi penggunaan kendaraan pribadi (Endang Setiyowati, 2015:20).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan program *car free day* adalah program kegiatan yang ditetapkan oleh pemerintah dalam rangka mengurangi jumlah kendaraan yang melintas dalam daerah atau wilayah tertentu dengan tujuan untuk mengurangi tingkat polusi udara. Dalam kegiatan *car free day* tersebut dilaksanakan berbagai aktivitas olahraga yang mudah, murah, aman, menyenangkan & menyehatkan.

2.4.2 Jenis-Jenis Olahraga dalam Pelaksanaan *Car Free Day*

Masyarakat kini cenderung menggemari olahraga yang bersifat rekreatif untuk mencari kegembiraan, kepuasan, dan terlebih meningkatkan kesegaran jasmani. Aktivitas olah fisik yang spontan acap kali dilakukan sebagai bentuk usaha masyarakat untuk menjaga kebugaran. Hal ini berjalan seiring paradigma serta kebutuhan masyarakat yang serba cepat dalam menjalankan aktivitas. Jenis aktivitas ini tidak bersifat baku sesuai aturan olahraga seperti pada umumnya dan membutuhkan sarana yang paten, akan tetapi lebih ke arah aktivitas fleksibel dan menyenangkan. *Out bond*, arung jeram, hiking, atau pun sekedar jogging adalah

sedikit contoh olahraga rekreasi yang biasa dilakukan (Diego Satriawan, 2015: 1667).

Jenis-jenis aktivitas olahraga yang umumnya dilakukan pada program kegiatan *car free day* yaitu meliputi:

1) Jogging

Olahraga Jogging merupakan salah satu jenis olahraga murah dan bisa dilakukan di mana saja, Baik itu di lingkungan sekitar rumah, taman, pantai ataupun pegunungan dan memiliki banyak manfaat bagi tubuh kita. Dan merupakan olahraga yang menyenangkan, hiburan dan rekreasi. Joging merupakan olahraga rekreasi yang paling di minati di *Car Free Day* (Meylis Indricha, 2019: 13).

Penutupan protokol jalan utama di kota Kediri untuk kegiatan *Car Free Day* berdampak positif, meningkatnya animo masyarakat untuk melakukan olahraga. Selama satu pekan sibuk bekerja dan sedikitnya kesempatan untuk berolahraga sehingga mereka memanfaatkan kawasan ini untuk berolahraga, salah satunya adalah jogging. Manfaat dari jogging baik bagi kesehatan secara langsung maupun dalam jangka panjang, dengan melakukan jogging maka badan akan lebih *fresh* dan siap untuk menghadapi aktifitas dihari berikutnya. Dengan badan yang sehat maka kinerja seseorang akan semakin meningkat (Mokhammad Firdaus, 2019: 3).

2) Senam Aerobik

Senam Aerobik merupakan serangkaian gerak yang dipadukan dengan irama musik yang telah dipilih dengan durasi tertentu. Aerobik mengandung pengertian suatu sistem latihan fisik yang bertujuan untuk

meningkatkan efisiensi 38 pemasukan oksigen di dalam jaringan tubuh (Meylis Indricha, 2019: 13).

Kegiatan *Car Free Day* banyak dimanfaatkan masyarakat untuk kegiatan olahraga, antara lain kegiatan senam bersama yang dipandu oleh instruktur senam. Olahraga senam menjadi olahraga yang ada disetiap *Car Free Day*, olahraga ini dipastikan selalu ada dan tidak jarang dua tiga hingga jenis senam yang digelar di beberapa titik-titik di kawasan area bebas asap ini. Masyarakat dari berbagai usia, mulai dari ibu-ibu, bapak-bapak baik remaja hingga anak-anak mengikuti gerakan senam dengan penuh antusias dan semangat. Saat awal mulai dirintis senam *Car Free Day* peminatnya belum begitu banyak, akan tetapi seiring dengan perkembangan peminat senam terus meningkat setiap minggunya (Mokhammad Firdaus, 2019: 3).

3) Bersepeda

Bersepeda merupakan salah satu bentuk latihan aerobik yang terbaik. Bersepeda adalah sebuah kegiatan rekreasi atau olahraga, serta merupakan salah satu sarana transportasi darat yang menggunakan sepeda. Banyak penggemar bersepeda yang melakukan kegiatan tersebut di berbagai macam medan, misalnya bukit-bukit, medan yang terjal maupun hanya sekedar berlomba kecepatan saja (Sandi Akbar Romadhon, 2016:25).

Pesepeda adalah salah satu olahraga rekreasi yang mendominasi di kawasan *Car Free Day*, mereka juga ikut meramaikan program *Car Free Day*. Penyelenggaraan program-program Pemerintah untuk menggalakkan penggunaan sepeda seperti pada program *Car Free Day* ini disambut antusias oleh beberapa komunitas sepeda contohnya komunitas sepeda BMX, komunitas sepeda Fixie, dan komunitas sepeda yang lainnya.

Komunitas ini memberikan kontribusi yang cukup besar dalam pembentukan kota yang “Berbudaya Bersepeda”. Kegiatan bersepeda yang dilakukan secara intensif dan rutin dapat menghadirkan sebuah budaya yang hidup dalam kehidupan masyarakat (Mokhammad Firdaus, 2019: 3).

4) Sepakbola

Sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan menendang bola kian-kemari untuk diperebutkan para pemain-pemain, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan juga mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola. Dalam permainan ini, setiap pemain diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan dan lengan. Hanya penjaga gawang yang diperbolehkan memainkan bola dengan kaki dan tangan di daerah gawang. Sepak bola merupakan permainan dua regu yang masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain. Permainan sepak bola dimainkan dalam dua babak (2x45 menit) dengan waktu istirahat 10 menit di antara dua babak tersebut (Muhajir, 2016: 1).

5) Bulutangkis

Bulu tangkis adalah cabang olahraga yang termasuk ke dalam kelompok olahraga permainan. Permainan bulu tangkis dapat dimainkan di dalam maupun di luar lapangan, di atas lapangan yang dibatasi dengan garis-garis dalam ukuran panjang dan lebar tertentu. Lapangan bulu tangkis dibagi menjadi dua sama besar dan dipisahkan oleh net. Alat yang dipergunakan adalah sebuah raket sebagai alat pemukul serta shuttlecock sebagai bola yang dipukul (Muhajir, 2016: 84).

6) Basket

Permainan bola basket dimainkan oleh dua regu putra maupun putri yang masing-masing regu terdiri dari 5 orang pemain. Permainan ini bertujuan mencari nilai/angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke basket lawan dan mencegah lawan untuk mendapatkan nilai. Ketika memainkan bola pemain dapat mendorong bola, memukul bola dengan telapak tangan terbuka, melemparkan atau menggiring bola ke segala penjuru dalam lapangan permainan. Untuk dapat memainkan bola dengan baik perlu melakukan gerakan dengan baik. Gerakan yang baik menimbulkan efisiensi kerja dan berkat pembelajaran yang teratur mendapatkan efektivitas yang baik pula (Muhajir, 2016: 40).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis olahraga yang dilakukan pada kegiatan *car free day* meliputi jogging, senam aerobik, bersepeda, sepakbola, bulutangkis dan bola basket namun tidak menutup kemungkinan dilakukan kegiatan olahraga lain sesuai dengan pilihan atau keinginan para pengunjung *car free day*.

2.5 Kerangka Pemikiran Penelitian

Kabupaten Kebumen merupakan salah satu Kabupaten di Jawa Tengah yang telah menyelenggarakan program *Car Free Day*. Kegiatan CFD di Kabupaten Kebumen dapat dikatakan sukses, hal tersebut terbukti dari program CFD yang dilakukan secara teratur dan terus-menerus setiap hari Minggu pagi dari pukul 06.00 sampai dengan 09.00 WIB. Terhitung mulai tanggal 13 Januari 2013 Pemerintah Kabupaten (Pemkab) Kebumen menerapkan kawasan alun-alun bebas dari kendaraan bermotor setiap hari Minggu (*Car free day*). Pemberlakuan *car free day* ini secara otomatis membawa dampak terhadap para pengguna jalan

raya sehingga alternatif pengalihan arus lalu lintas sudah matang dipersiapkan. Salah satunya adalah arus lalu lintas yang berasal dari Jalan Ronggowarsito, Pejagoan dialihkan melalui Gang Lusi Kauman, Gang Bengawan, Jalan Pierre Tendean hingga Jalan Raya Pahlawan di perempatan Mertokondo.

Kegiatan CFD di Kabupaten Kebumen sangat ramai, karena banyak masyarakat yang datang untuk mengikuti kegiatan tersebut setiap minggunya. Masyarakat yang ikut serta dalam kegiatan CFD tidak hanya berasal dari kota tetapi banyak juga yang berasal dari desa. Kegiatan ini diikuti oleh semua usia mulai dari anak-anak, remaja, dewasa hingga orang tua.

Banyak aktivitas olahraga yang dilakukan ratusan masyarakat Kebumen dalam Car Free Day yaitu *jogging*, senam aerobik, bersepeda, bermain sepakbola, bulutangkis, basket, dan lain-lain. Terdapat juga masyarakat Kebumen yang datang untuk membeli berbagai macam kebutuhan seperti baju, makanan, minuman, sepatu. Lapangan luas yang terdapat di tengah alun-alun Kebumen digunakan untuk kegiatan olahraga seperti sepakbola, senam aerobic serta tempat bermain anak-anak.

Selain menjadi tempat untuk berolahraga pagi kegiatan CFD juga dijadikan sebagai tempat berkumpul. Banyak pedagang yang berjualan makanan dan minuman disekitar alun-alun, selain itu terdapat komunitas antara lain komunitas anak basket yang bermain basket di sudut pojok sebelah selatan area alun-alun, serta terdapat juga komunitas pecinta binatang seperti kucing, anjing dan lain-lain. Komunitas pecinta musik juga ikut serta dalam meramaikan dan menghibur masyarakat yang hadir pada kegiatan CFD di Kebumen.

Masyarakat Kebumen berantusias dalam mengikuti kegiatan mulai dari anak-anak, remaja, dewasa maupun orang tua melakukan olahraga *jogging*. Terdapat

juga tempat penyewaan sepeda ontel atau biasa dikenal dengan nama “odong-odong”. Selain melakukan *jogging* masyarakat dapat berkeliling memutar sepanjang jalan alun-alun menggunakan sepeda ontel. Banyak anak-anak bermain sepakbola di lapangan alun-alun Kebumen, baik yang bermain bersama teman-teman ataupun anak-anak SSB yang sedang melakukan latihan rutin. Terdapat juga anak-anak dan remaja yang bermain di wahana permainan.

Masyarakat yang datang ke CFD tidak hanya untuk berolahraga, tetapi ada juga yang hanya sekedar untuk *refreshing*. Banyak pedagang yang berjualan makanan dan minuman di sekitar area alun-alun Kebumen. Selain menjual makanan dan minuman, kegiatan CFD juga dimanfaatkan oleh sebagian masyarakat untuk berjualan alat olahraga seperti sepatu roda, baju olahraga dan sebagainya.

Terdapat petugas keamanan yang berjaga di area parkir dan di sekitar jalan raya, serta terdapat petugas dari kepolisian yang berada di setiap sisi pojok kawasan CFD. Ruas jalan di setiap sisi alun-alun ditutup dan digunakan sebagai tempat parkir bagi masyarakat yang datang membawa kendaraan bermotor. Tempat parkir berada di setiap pojok sudut kawasan CFD alun-alun Kebumen. Terdapat banyak tempat sampah di sekitar alun-alun sehingga kawasan CFD terlihat bersih dan nyaman untuk bersantai serta melakukan berbagai aktivitas lainnya karena tersedia banyak tempat sampah sehingga masyarakat tidak membuang sampah sembarangan. Setelah kegiatan CFD selesai terdapat petugas kebersihan yang membersihkan area alun-alun Kebumen.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Minat masyarakat kebumen dalam melakukan olahraga rekreasi di *Car Free Day* Kabupaten Kebumen tahun 2018 tergolong tinggi dengan aktivitas berupa yaitu berolahraga pagi sebanyak 26% masyarakat, mengisi waktu luang sebanyak 20% masyarakat, berkumpul bersama teman atau keluarga sebanyak 17% masyarakat, bersantai dan refreshing sebanyak 14% masyarakat, membeli makanan dan minuman sebanyak 11% masyarakat, membeli barang sebanyak 7% masyarakat dan berkumpul bersama komunitas sebanyak 5% masyarakat.
2. Tingkat kepuasan masyarakat dalam melakukan olahraga rekreasi di *Car Free Day* Kabupaten Kebumen tahun 2018 adalah cukup puas dengan aspek kebersihan terdapat 84% masyarakat merasa cukup puas, pada aspek keamanan terdapat 59% masyarakat merasa cukup puas dan pada sarana prasarana terdapat 62% masyarakat merasa cukup puas.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi masyarakat yang hadir perlu menjaga ketertiban di area CFD dengan mentaati seluruh ketentuan dalam kegiatan CFD karena penelitian ini

menemukan banyak masyarakat yang masih membuang sampah sembarangan, menggunakan kendaraan bermotor di area CFD maupun bertabrakan dengan pengunjung lain ketika berjogging atau bersepeda. Masyarakat perlu berpartisipasi dalam menjaga lingkungan dengan menjaga kebersihan lingkungan yang telah tercipta dengan baik.

2. Bagi penyelenggara kegiatan *Car Free Day* di Kabupaten Kebumen perlu menerapkan sanksi khusus pada pengunjung yang melanggar ketentuan seperti masih membuang sampah sembarangan atau menggunakan kendaraan bermotor di area CFD sebagai bentuk upaya meningkatkan kualitas kegiatan dan menjadikan kegiatan *Car Free Day* sebagai gaya hidup sehat untuk masyarakat Kebumen.
3. Bagi penyelenggara kegiatan *Car Free Day* di Kabupaten Kebumen untuk mengadakan penyuluhan kesehatan bagi masyarakat Kebumen agar dapat meningkatkan kesadaran masyarakat Kebumen tentang pentingnya kesehatan dan berolahraga. Selain itu, penyelenggara kegiatan *Car Free Day* di Kabupaten Kebumen agar lebih mengatur area untuk masing-masing aktivitas olahraga sehingga olahraga yang dilakukan oleh masyarakat lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asghar, Afshar, Mohammad Ali, Seyed Abbas. (2011). Study the Effects of Customer Service and Product Quality on Customer Satisfaction and Loyalty. *International Journal of Humanities and Social Science*, Vol. 1 No. pp:1-12
- Brown, Ibama *et all.* (2015). Assessing The Use And Adequacy Of Public Open Spaces In Old Port Harcourt Township. *International Journal of Scientific & Engineering Research*, Volume 6, Issue 6, pp: 657-665.
- Chikagbum, [Wocha](#) *et all.* (2015). Assessing The Use And Adequacy Of Public Open Spaces In Old Port Harcourt Township. *International Journal of Scientific & Engineering Research*, Volume 6, Issue 6, pp:657-665.
- Devi, Cut Sri. (2015). Dampak Car Free Day Bagi Pedagang Kaki Lima Di Kota Pontianak. *Artikel Penelitian Program Studi Magister Pendidikan Sosiologi FKIP Untan*, hlm: 1-15
- Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Effendi, Hastria. (2016). Peranan Psikologi Olahraga Dalam Meningkatkan Prestasi Atlet. *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*. Vol 1 Desember, hlm:22-30.
- Firdaus, Mokhammad. (2019). Survei Minat Dan Motivasi Masyarakat Melakukan Olahraga Rekreasi Melalui Program Car Free Day Di Kota Kediri. *Proceedings of the National Seminar, 27 April 2019 Universitas Tunas Pembangunan Surakarta*, hlm: 1-6
- Hee-Kwan Eun, Ph.D., and Jong-Ho Lee, Ph.D. (2013). The Impact of Service Quality of Public Sports Facilities on Citizens' Satisfaction, Image, and Word-of-mouth Intention. *A Peer-Reviewed Journal Of Sports*, Vol 20,p: 1-15
- Hernawan. (2017). Model Kegiatan Outdoor Games Activities Untuk Mahasiswa Program Studi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta. *Gladi Jurnal Ilmu Keolahragaan*, Vol 8, No. 1 April 2017, hlm: 14-36.
- Husein, Robeth. (2014). Implementasi Program Car Free Day Di Kota Semarang. *Jurnal Universitas Diponegoro Semarang*, Vol 1, hlm:1-13
- Indricha, Meylis. (2019). Survei Minat Olahraga Pengunjung Car Free Day Boulevard Makassar. *Jurnal Universitas Negeri Makasar*, Vol 1 (1), hlm:1-19
- Isnaeni, Munawar. (2003). *Minat dan Kepribadian*. Jakarta: Depdikbud
- Jamilah. (2016). Pemanfaatan Taman Kota Sebagai Tempat Aktivitas Olahraga. *Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Untan Pontianak*, hlm: 1-11
- Kamal Firdaus. (2012). *Psikologi Olahraga, Teori dan Aplikasi*. Padang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang Press

- Kasrman. (2017). Motivasi Masyarakat Melakukan Olahraga Rekreasi Melalui Program Car Free Day di Jakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Volume 9 Nomor 2, hlm: 72-78.
- Kotler, Philip. (2006). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga
- Muhajir. 2016. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Muhammad Ali. (2013). *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: CV. Angkasa.
- Murni, Muhamad dan Yudha M.S. (2000). *Pendidikan Rekreasi*. Jakarta: Depdikbud.
- Mutohir, Toho Cholik dan Maksum, Ali. 2011. *Sport Development Index*. Jakarta: Sport Media
- Nasution, M. N. (2004). *Manajemen Jasa Terpadu*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Peraturan Menteri PU No.5/PRT/M/2008 Tahun 2008 tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan
- Pradana, S. I. A. (2017). Kebijakan Sekolah Tentang Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Di Smpn 1 Kebonagung Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan. *Jurnal Spektrum Analisis Kebijakan Pendidikan*, Vol 6(1), 1-12.
- Ridwan, Engkos dan Kuncoro, Achmad. (2013). *Cara Menggunakan dan Memaknai Path Analysis*. Bandung: Alfabeta:
- Rifa'i, Achmad dan Chatarina Tri Anni. (2009). *Psikologi pendidikan*. Semarang: Unnes. Press.
- Ristanto, Beni Adhi. (2014). Survei Motivasi Masyarakat Beraktivitas Gerak Olahraga Menyongsong Kebijakan Car Free Day. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, Vol 3, No 6, hlm: 1142-1146
- Romadhon, Sandi Akbar. (2016). Motivasi dan Minat Masyarakat Dalam Berolahraga Sepeda di Kota Semarang. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation* 5 (1): 22-27
- Sanif, Edial. (2016). Animo Masyarakat Kota Cirebon Terhadap Kegiatan Car Free Day Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani. *Motion*, Volume VII, No. 2, September, hlm: 153-169
- Satriawan, Diego. (2015). Survei Minat Masyarakat Terhadap Pemanfaatan Ruang Terbuka Publik Sebagai Tempat Berolahraga Di Kota Salatiga Tahun 2013. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations (ACTIVE)* Vol 4, No 3, 2015: 1666- 1672.
- Setiawan, Ipang *et al*, (2017). Identification of Open Space Area Sport in Universitas Negeri Semarang. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*. Vol 6 (2) 2017: 133-139
- Setiayawan, Khabib Bima. (2018). Car Free Day sebagai Sarana Penunjang Kota Dan Komunitas Berkelanjutan Di Surakarta. *Artikel Penelitian Universitas Negeri Surakarta*, hlm: 1-29

- Setiyowati, Endang. (2015). Survei Motivasi Masyarakat Kudus Melakukan Aktivitas Olahraga Dalam Kegiatan Car Free Day Di Kabupaten Kudus Tahun 2015. *Skripsi*, Universitas Negeri Semarang
- Shofia, Anisa Rifqi. (2019). Dampak Ruang Terbuka Publik Bagi Pedagang Kaki Lima (Studi pada Car Free Day di Jalan Suromenggolo Kabupaten Ponorogo). *Ji_Mild Volume X*, No 2, hlm: 46-56.
- Singarimbun, Masri dan Sofian Effendi. 1989. *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: LP3ES.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Soekanto, Soerjono. (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada).
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujatini Siti, *et all*. (2015). Temporary Public Open Space as a Spatial Product on Social Life of City Kampong Community, Jakarta. *ACSIT International Journal of Engineering and Technology*, Vol. 7, No. 2, pp: 156-159
- Sukardi. (1994). *Minat dan Motivasi Belajar pada Siswa*. Jakarta: Pustaka Pelajar
- Supriyoko, Agus. (2019). CFD (Car Free Day) Dan RTH (Ruang Terbuka Hijau) Sebagai Solusi Bugar Generasi Millennial Perkotaan. *Proceedings of the National Seminar on Women's Gait in sports towards a healthy lifestyle 27 April 2019 Universitas Tunas Pembangunan Surakarta-Indonesia*, hlm: 1-6
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tjiptono, Fandy. (2014). *Strategi Bisnis Pemasaran*. Bandung: Alfabeta
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional
- Undang-Undang No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang
- Valianto, Budi. (2017). Survei Minat Masyarakat Untuk Menggunakan Fasilitas Olahraga Di Universitas Negeri Medan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Keolahragaan*, Volume 1, Nomor 2, Oktober 2017, hlm: 42-50.
- Windarwati, Dian. (2014). Antusiasme Dan Ketertarikan Masyarakat Dalam Mengikuti Aktivitas Car Free Day Di Kota Semarang. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations (Active)* Vol 3, No. 4, hlm: 1010-1011.
- Zeithaml, Bitner, dan Gremler. 2008. *Service Marketing: Integrating Customer Focus Across the Firm*. Singapore: McGraw-Hill
- Zulkarnaen, Z. 2010. Hubungan Motivasi Dengan Partisipasi Masyarakat Dalam Melakukan Aktivitas Olahraga Futsal Di Kota Bekasi. *Motion: Journal Research of Physical Education*, vol 1(1), 1-10.