

## PERAN KOMUNITAS TEAM BINTANG PLAYON STREET MINI 4WD DALAM MEMPOPULERKAN OLAHRAGA HIBURAN DI KOTA TANGERANG

Nessa Maulidyah Fatimah<sup>1</sup>, Ari Suseno<sup>2</sup> & Ukon Furkon Sukanda<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Syekh-Yusuf, Tangerang, Indonesia

**Abstract.** *This research examines the role of the Team Bintang PlayOn Street Mini 4WD community in popularizing recreational sport in Tangerang City. The main problem of this research is the gap between the potential of street mini 4WD as a recreational sport and its actual level of popularity among the public, since the community still faces limited track facilities and low participation from outside the circle of hobbyists. The second problem is that amid the growth of digital entertainment, young people tend to be drawn to instant, screen-based activities, which becomes a distinct challenge for the community in introducing street mini 4WD as an alternative recreational sport that is enjoyable while also carrying educational and social value.*

*This research aims to analyze the application of the Social Cognitive Theory concept within the activities of the Team Bintang PlayOn Street Mini 4WD community, to identify and describe the forms of activity carried out by the community in attracting public interest in street mini 4WD, and to analyze the role of the community in popularizing this recreational sport in Tangerang City.*

*This research employed a qualitative descriptive approach with a case study method within a constructivist paradigm. Data were collected through in-depth interviews with 10 purposively selected informants consisting of the community's core management, active administrators, and visitors, together with field observation and documentation study. Research locations were Benteng Reborn Stadium and the Food Arcade area of Tangcity Mall, Tangerang City. The validity of the data was maintained through source triangulation and methodological triangulation.*

*The results indicate that the community applies the Social Cognitive Theory concept by blending educational and entertainment elements into every activity, realized through weekly runs, Touch and Try sessions, joint practice, street mini 4WD assembly education, internal and external competitions, the Dash Challenge, and the use of social media as a publication medium. Read through Albert Bandura's four stages of attention, retention, reproduction, and motivation, these activities move the public from spectators into active participants. The community therefore plays its role as a medium of promotion, a medium of education, and a space for social interaction, so that street mini 4WD becomes increasingly recognized as a recreational sport that is enjoyable, educational, and accessible to all age groups in Tangerang City.*

**Keywords:** *community role, PlayOn street mini 4WD, recreational sport, social cognitive theory, Albert Bandura*

**Abstrak.** *Penelitian ini mengkaji peran komunitas Team Bintang PlayOn Street Mini 4WD dalam mempopulerkan olahraga hiburan di Kota Tangerang. Pokok masalah utama penelitian ini adalah adanya kesenjangan antara potensi street mini 4WD sebagai olahraga hiburan dengan tingkat popularitasnya di masyarakat, karena komunitas masih menghadapi*

keterbatasan fasilitas lintasan serta rendahnya partisipasi masyarakat di luar kalangan penghobi. Pokok masalah kedua adalah di tengah maraknya hiburan digital, minat generasi muda cenderung tertuju pada aktivitas yang bersifat instan dan berbasis layar, sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi komunitas dalam memperkenalkan street mini 4WD sebagai alternatif olahraga hiburan yang menyenangkan sekaligus bernilai edukatif dan sosial.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan konsep Social Cognitive Theory dalam kegiatan komunitas Team Bintang PlayOn Street Mini 4WD, mengidentifikasi dan mendeskripsikan bentuk kegiatan yang dilakukan komunitas dalam menarik minat masyarakat terhadap street mini 4WD, serta menganalisis peran komunitas dalam mempopulerkan olahraga hiburan tersebut di Kota Tangerang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus dalam paradigma konstruktivisme. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap 10 informan yang dipilih secara purposif, terdiri atas pengurus inti komunitas, pengurus aktif, dan pengunjung, disertai observasi lapangan dan studi dokumentasi. Lokasi penelitian berada di Stadion Benteng Reborn dan Area Food Arcade Tangcity Mall, Kota Tangerang. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi metode.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas menerapkan konsep Social Cognitive Theory melalui perpaduan unsur edukasi dan hiburan pada setiap aktivitas, yang diwujudkan lewat weekly run, Touch and Try, latihan bersama, edukasi perakitan street mini 4WD, kompetisi internal dan eksternal, Dash Challenge, serta pemanfaatan media sosial sebagai media publikasi. Dibaca melalui empat tahapan Albert Bandura, yaitu attention, retention, reproduction, dan motivation, kegiatan tersebut menggerakkan masyarakat dari posisi penonton menjadi peserta aktif. Komunitas dengan demikian menjalankan perannya sebagai media promosi, media edukasi, sekaligus wadah interaksi sosial, sehingga street mini 4WD semakin dikenal sebagai olahraga hiburan yang menyenangkan, edukatif, dan dapat diikuti berbagai kalangan usia di Kota Tangerang.

**Kata Kunci :** peran komunitas, PlayOn street mini 4WD, olahraga hiburan, teori kognitif sosial, Albert Bandura

## Pendahuluan

Olahraga hiburan merupakan bagian dari aktivitas fisik yang dilakukan bukan untuk kompetisi profesional atau pencapaian prestasi tinggi, melainkan untuk kesehatan, kesenangan, relaksasi, dan interaksi sosial. Aktivitas ini dapat mencakup olahraga tradisional, kegiatan berbasis keterampilan, hingga bentuk baru yang memadukan unsur bermain dan latihan fisik. Dalam kajian olahraga rekreasi, partisipasi individu dipahami sebagai hasil interaksi antara motivasi personal, persepsi terhadap aktivitas, serta konteks sosial yang mendukung pelaksanaannya, dan partisipasi tersebut terbukti berdampak positif pada kesejahteraan fisik maupun mental sekaligus membangun relasi sosial dalam komunitas (Ling dkk., 2024). Sifatnya yang fleksibel,

menyenangkan, dan tidak terikat tuntutan kompetisi membuat olahraga hiburan relatif mudah diakses berbagai kalangan tanpa memerlukan keterampilan khusus (Sadzali, 2025).

Salah satu bentuk olahraga hiburan yang berkembang di Indonesia adalah playon street mini 4WD. Street mini 4WD merupakan model miniatur mobil balap berskala 1:32 yang menggunakan dinamo sebagai mesin penggerak dan dua buah baterai AA sebagai sumber daya, dan pertama kali diproduksi oleh perusahaan asal Jepang, Tamiya, pada tahun 1982 (Pramono dkk., 2019). Yang membedakan playon street mini 4WD dari mini 4WD konvensional adalah keterlibatan fisik pemainnya. Dalam olahraga ini, peserta berlari di samping mobilnya sambil mengarahkan laju kendaraan dan menentukan arah belokan menggunakan alat yang dikenal sebagai tongkat pemandu (guide stick). Untuk dapat bersaing, pengemudi perlu melakukan penyesuaian pada mobil modelnya, misalnya mengganti roda, mengatur gigi, menambah atau mengurangi bobot, serta memodifikasi komponen lain agar stabilitas dan kecepatan meningkat (Abdulaziz dkk., 2024). Permainan ini menuntut daya tahan tubuh, kecepatan berlari, kelincahan melewati rintangan, serta koordinasi dalam mengarahkan mobil sesuai arena, sehingga memiliki nilai olahraga sekaligus hiburan (Abdulaziz dkk., 2026).

Di Kota Tangerang, keberadaan komunitas hobi berbasis olahraga hiburan seperti playon street mini 4WD masih berada pada tahap perkembangan dan belum sepenuhnya dikenal masyarakat luas. Salah satu komunitas yang aktif mengembangkan aktivitas ini adalah Team Bintang, yang secara konsisten menyelenggarakan latihan bersama, perlombaan, serta edukasi kepada masyarakat. Namun demikian, upaya tersebut masih menghadapi sejumlah kendala, di antaranya terbatasnya fasilitas lintasan serta rendahnya tingkat partisipasi masyarakat di luar kalangan penghobi. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi yang dimiliki street mini 4WD sebagai olahraga hiburan dengan tingkat popularitasnya di masyarakat. Di tengah perkembangan teknologi dan maraknya hiburan digital, minat masyarakat terutama generasi muda cenderung lebih tertarik pada aktivitas

yang bersifat instan dan berbasis digital, sehingga memperkenalkan street mini 4WD sebagai alternatif olahraga hiburan menjadi tantangan tersendiri bagi komunitas.

Permasalahan tersebut menjadi semakin relevan mengingat komunitas memiliki posisi strategis sebagai agen sosial dalam mengembangkan suatu aktivitas di masyarakat. Komunitas tidak hanya berfungsi sebagai wadah berkumpulnya individu dengan minat yang sama, tetapi juga sebagai sarana membangun interaksi sosial, menyebarkan informasi, serta menciptakan ruang partisipasi yang produktif. Kertajaya dalam Ariyanto dan Yusuf (2025) menjelaskan bahwa komunitas merupakan sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain melebihi hubungan biasa, di mana terjalin relasi pribadi yang erat antaranggota karena adanya kesamaan minat dan nilai. Dalam konteks ini, keberhasilan suatu olahraga hiburan untuk dikenal luas sangat dipengaruhi oleh sejauh mana komunitas mampu menjalankan peran tersebut secara efektif.

Selain faktor kesamaan minat, keterlibatan anggota komunitas street mini 4WD juga banyak dipicu oleh unsur nostalgia, yakni pengalaman masa kecil bermain mobil miniatur, sehingga mereka mengalami penguatan identitas sosial melalui kegiatan bersama. Aspek ini menjadi daya tarik tambahan yang memperkuat motivasi partisipasi dalam komunitas sekaligus mendukung pertumbuhan olahraga hiburan di tingkat lokal (Zia dkk., 2025). Melalui berbagai aktivitas yang diselenggarakan, playon tidak hanya menjadi wadah penyaluran hobi, tetapi juga berperan memperkenalkan street mini 4WD sebagai bentuk olahraga hiburan yang terstruktur, berkelanjutan, dan memiliki nilai kebersamaan.

Meskipun demikian, penelitian yang membahas olahraga hiburan berbasis komunitas, khususnya street mini 4WD, masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada olahraga prestasi atau kajian komunitas secara umum tanpa menyoroti secara spesifik bagaimana peran komunitas dalam mempopulerkan olahraga hiburan berbasis hobi. Kajian mengenai proses komunikasi, interaksi sosial, serta budaya komunitas

dalam mempopulerkan olahraga hiburan juga masih jarang dilakukan, terutama dalam konteks lokal seperti Kota Tangerang. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memahami bagaimana komunitas Team Bintang berperan dalam memperkenalkan dan mempopulerkan playon street mini 4WD sebagai olahraga hiburan di Kota Tangerang.

## **Tinjauan Pustaka**

### **Teori Kognitif Sosial (Social Cognitive Theory)**

Teori Kognitif Sosial merupakan perkembangan dari Teori Belajar Sosial yang dikembangkan oleh Albert Bandura. Pemikiran Bandura turut dipengaruhi oleh karya Miller dan Dollard (1941) berjudul *Social Learning and Imitation*, khususnya mengenai proses belajar melalui peniruan, yang kemudian diperluas dengan memasukkan aspek kognitif dan perilaku dalam menjelaskan proses pembelajaran. Perubahan penamaan dari Teori Belajar Sosial menjadi Teori Kognitif Sosial mulai digunakan Bandura pada dekade 1970-an hingga 1980-an (Yanuardianto, 2019). Bandura menjelaskan bahwa proses belajar manusia tidak hanya berlangsung melalui pengalaman langsung, tetapi juga dapat terjadi melalui pengamatan terhadap individu lain dalam lingkungan sosial. Melalui proses mengamati orang lain, individu dapat memperoleh pengetahuan, aturan, keterampilan, strategi, keyakinan, serta sikap, dan dapat menjadikan orang lain sebagai model untuk memahami suatu perilaku, termasuk mempertimbangkan manfaat, kesesuaian, dan konsekuensinya.

Teori ini berasumsi bahwa individu merupakan pihak yang aktif dalam proses belajar dan tidak hanya menerima pengaruh lingkungan secara pasif. Dalam prosesnya, individu tidak sekadar mengamati perilaku, tetapi juga memproses informasi, mempertimbangkan konsekuensi dari perilaku yang diamati, serta menentukan tindakan berdasarkan keyakinan terhadap kemampuan dirinya dan hasil yang diharapkan (Aziz dkk., 2023). Teori Kognitif Sosial juga memberikan perhatian pada kemampuan individu mengendalikan dan mengarahkan perilakunya melalui proses pengaturan diri

(self-regulation), di mana individu dapat menetapkan tujuan, memperkirakan kemungkinan hasil, mengevaluasi perkembangan, serta mengatur pikiran, emosi, dan perilakunya. Dengan demikian, esensi teori ini terletak pada pemahaman bahwa proses belajar dan perubahan perilaku manusia terjadi melalui interaksi antara faktor personal, perilaku, dan lingkungan.

### **Empat Tahapan Proses Belajar Bandura**

Bandura menjelaskan bahwa faktor eksternal, seperti media massa dan lingkungan sekitar, memiliki pengaruh penting terhadap proses belajar dan motivasi seseorang. Dalam teori pembelajaran sosial terdapat empat komponen utama, yaitu attention, retention, reproduction, dan motivation (Oktavia dkk., 2025). Attention atau perhatian muncul ketika masyarakat mulai menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas yang diamati, yang dapat timbul melalui perlombaan, kegiatan latihan bersama, unggahan media sosial, maupun suasana kegiatan yang seru dan menghibur. Retention atau mengingat terjadi ketika masyarakat menyimpan informasi yang diperoleh ke dalam ingatan, berupa cara memainkan permainan, aturan perlombaan, teknik modifikasi, hingga pengalaman menyenangkan selama mengikuti kegiatan.

Reproduction atau meniru terjadi ketika masyarakat mulai mencoba melakukan aktivitas yang sebelumnya mereka amati, misalnya membeli perlengkapan, mencoba bermain di lintasan, mengikuti kompetisi, ataupun bergabung menjadi anggota komunitas. Adapun motivation atau motivasi muncul karena masyarakat melihat adanya manfaat serta kesenangan dari aktivitas tersebut, seperti merasa terhibur, memperoleh relasi pertemanan baru, mendapatkan pengalaman berkompetisi, serta merasakan kepuasan dan kebanggaan saat mengikuti perlombaan. Keempat proses tersebut membantu menjelaskan bagaimana individu bergerak dari tahap mengamati suatu model hingga memiliki dorongan untuk melakukan perilaku yang telah dipelajari.

### **Komunitas**

Istilah komunitas berasal dari bahasa Latin *communitas* yang bermakna kesamaan, berakar dari kata *communis* yang berarti sama, publik, atau dimiliki bersama oleh banyak orang. Komunitas merujuk pada sekelompok individu

yang hidup di suatu wilayah tertentu dan saling berinteraksi sehingga membentuk masyarakat atau paguyuban, di mana para anggotanya umumnya memiliki tujuan, keyakinan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, serta kondisi lain yang relatif serupa. Komunitas juga dapat dipahami sebagai kumpulan orang yang memiliki perhatian, persoalan, atau minat yang sama terhadap suatu hal serta menjalin interaksi berkelanjutan sehingga antaranggota saling mengenal dan memahami (Fazrin, 2018). Adapun unsur-unsur yang membentuk perasaan kebersamaan dalam komunitas meliputi adanya rasa sepenanggungan, kesadaran berbagi nasib, serta hubungan saling membutuhkan antaranggota (Rena & Yusuf, 2017). Bagi daerah perkotaan yang padat dengan kegiatan berhubungan pekerjaan, kemunculan komunitas hobi menjadi hal yang menarik untuk diminati.

### **Olahraga Hiburan**

Olahraga hiburan merupakan aktivitas fisik yang dilakukan pada waktu senggang dengan tujuan memberikan kesenangan, kenyamanan, dan kebahagiaan bagi pelakunya. Selain memberikan manfaat secara emosional, kegiatan ini juga berdampak positif terhadap kondisi fisik dan fisiologis tubuh, seperti menjaga kesehatan dan meningkatkan kebugaran, sehingga memiliki peran penting dalam mendukung terciptanya kesehatan tubuh secara optimal dan menyeluruh (Fitriantono & Kristiyanto, 2018). Lebih jauh, olahraga hiburan berperan meningkatkan kualitas hidup masyarakat karena tidak hanya bermanfaat bagi kesehatan fisik, tetapi juga berpengaruh terhadap kesejahteraan mental, hubungan sosial, dan produktivitas sehari-hari. Dari segi fisik, kegiatan ini membantu menjaga kebugaran, meningkatkan stamina, dan menurunkan risiko penyakit kronis, sementara dari aspek psikologis membantu mengurangi stres, kecemasan, dan rasa jenuh akibat aktivitas rutin sekaligus meningkatkan suasana hati dan kepercayaan diri (Nababan, 2022).

### **Metode**

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme, yang memandang bahwa kebenaran dalam realitas sosial tidak bersifat objektif

melainkan terbentuk melalui proses konstruksi sosial yang dilakukan individu maupun kelompok dalam kehidupan sehari-hari. Setiap individu dapat memiliki pemahaman berbeda terhadap peristiwa yang sama karena realitas dipengaruhi oleh pengalaman serta cara masing-masing menafsirkannya (Puspitasari & Rahmawati, 2021). Paradigma ini relevan karena penelitian berfokus pada bagaimana komunitas Team Bintang membangun dan memaknai realitas sosial terkait street mini 4WD sebagai olahraga hiburan, serta bagaimana makna tersebut disebarluaskan kepada masyarakat. Melalui paradigma ini, proses mempopulerkan olahraga hiburan dipahami bukan sekadar sebagai penyampaian informasi, melainkan juga melibatkan interaksi sosial, pengalaman, dan interpretasi yang dibentuk anggota komunitas.

Tipe penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, baik tertulis maupun lisan, yang diperoleh dari individu serta perilaku yang dapat diamati, dengan fokus pada pemahaman latar dan individu secara menyeluruh sehingga tidak dipisahkan ke dalam variabel atau hipotesis (Zellatifanny & Mudjiyanto, 2018). Pendekatan deskriptif dipilih karena penelitian ini berfokus pada penggambaran secara sistematis mengenai aktivitas, interaksi, serta peran komunitas dalam mempopulerkan olahraga hiburan dengan mengintegrasikan unsur edukasi dan hiburan. Sejalan dengan pandangan Creswell, penelitian kualitatif dipahami sebagai strategi untuk mencari makna, pemahaman, konsep, karakteristik, gejala, maupun gambaran mengenai suatu fenomena yang dilakukan dalam kondisi alami dan secara holistik (Waruwu, 2023).

Desain penelitian yang diterapkan adalah studi kasus, yang dipilih untuk menelaah fenomena sosial yang kompleks secara mendalam dalam konteks kehidupan nyata melalui pengkajian intensif terhadap satu atau beberapa kasus tertentu (Budiman dkk., 2023). Studi kasus merupakan bentuk penelitian yang bertujuan mengeksplorasi sebuah fenomena secara mendalam dalam kurun waktu tertentu melalui proses pengumpulan data yang rinci dengan memanfaatkan berbagai sumber informasi yang kaya (Septiana dkk.,

2024). Dalam penelitian ini, studi kasus digunakan untuk mengkaji secara mendalam peran komunitas Team Bintang playon street mini 4WD dalam mempopulerkan olahraga hiburan di Kota Tangerang, dengan fokus pada berbagai aktivitas serta bentuk interaksi sosial yang dilakukan komunitas dalam menarik minat masyarakat.

Penelitian dilaksanakan di Stadion Benteng Reborn, Jalan Taman Makam Pahlawan Taruna Nomor 72, Kelurahan Sukaasih, dan Area Food Arcade Tangcity Mall, Jalan Jenderal Sudirman Nomor 1, Cikokol, Kecamatan Tangerang, Kota Tangerang, Banten. Kedua lokasi tersebut menjadi tempat berkumpulnya anggota komunitas untuk melakukan aktivitas bermain playon street mini 4WD sekaligus memperkenalkan olahraga hiburan kepada masyarakat. Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat langsung dalam proses pengumpulan data, dibantu instrumen pendukung berupa pedoman wawancara, pedoman observasi, dan pedoman dokumentasi.

Informan dipilih secara purposif berjumlah 10 orang dengan pertimbangan bahwa mereka memiliki pengetahuan, pengalaman, serta keterlibatan langsung terhadap objek penelitian. Kriteria informan mencakup pengurus inti komunitas yang terlibat langsung dalam pengelolaan dan pelaksanaan kegiatan, ketua atau perwakilan struktural yang berperan dalam pengambilan keputusan serta penentuan arah dan strategi komunitas, serta masyarakat atau pengunjung kegiatan yang menjadi target dari aktivitas komunitas. Informan tersebut terdiri atas Ketua Umum, Wakil Ketua Umum, Sekretaris, Bendahara, Ketua Harian, koordinator Bidang Organisasi/Administrasi, koordinator Bidang Publikasi/Kemitraan, dua orang pengurus aktif, dan satu orang pengunjung.

Teknik pengumpulan data terdiri atas observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi (Iba & Wardhana, 2023). Observasi dilakukan untuk memahami secara langsung proses interaksi sosial, aktivitas komunitas, serta dinamika komunikasi yang terjadi. Wawancara mendalam digunakan untuk mengeksplorasi bagaimana unsur hiburan dan edukasi dikombinasikan dalam kegiatan komunitas serta bagaimana interaksi yang terjadi mampu

menarik minat masyarakat. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data melalui pengumpulan arsip kegiatan, foto, video aktivitas, serta unggahan media sosial komunitas (Abrar, t.t.). Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, dan penyajian data. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan mengelompokkan informasi ke dalam tema utama (Hasby Ash-Shiddiqi dkk., 2025), sedangkan penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif yang diperkuat kutipan langsung dari informan (Zulfirman, 2022). Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi metode sebagaimana dikemukakan Denzin (Susanto & Jailani, 2023), yaitu dengan membandingkan informasi dari berbagai informan serta menguji temuan wawancara terhadap hasil observasi dan dokumentasi (Arianto, 2024).

## Hasil dan Pembahasan

Komunitas Team Bintang Tangerang berdiri pada tahun 2018 dan merupakan salah satu komunitas playon street mini 4WD yang tergolong baru di Indonesia, mengingat olahraga hiburan ini mulai diperkenalkan dan berkembang di Indonesia pada tahun 2017. Meskipun relatif baru, perkembangannya cukup pesat yang ditandai dengan terbentuknya berbagai komunitas serupa di sejumlah daerah. Komunitas ini mengusung slogan "Play On" yang bermakna bermain sambil bergerak atau berlari, dengan visi menjadi komunitas yang diakui secara nasional dan internasional serta misi mengimplementasikan gaya hidup berolahraga dan sehat, mengedukasi generasi muda agar lebih aktif dan kreatif, memberikan kontribusi nyata pada aspek sosial masyarakat, serta bersinergi dengan komunitas lain dalam nilai kesehatan, kekeluargaan, kreativitas, kebahagiaan, dan kesetaraan. Struktur organisasinya terdiri atas Ketua Umum, Wakil Ketua Umum, Sekretaris, Bendahara, Ketua Harian, Bidang Organisasi/Administrasi, serta Bidang Publikasi/Kemitraan, dengan pembagian tugas yang bertujuan menciptakan koordinasi agar seluruh kegiatan berjalan efektif dan terarah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas Team Bintang telah menerapkan konsep Social Cognitive Theory dalam berbagai kegiatan yang diselenggarakan, yaitu melalui perpaduan antara unsur edukasi dan hiburan sehingga proses pembelajaran berlangsung secara menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. Penerapan tersebut terlihat pada kegiatan latihan rutin (weekly run), Touch and Try, kompetisi internal maupun eksternal, diskusi mengenai setting mini 4WD, pendampingan anggota baru, serta interaksi langsung antara anggota komunitas dengan masyarakat. Melalui kegiatan-kegiatan itu, masyarakat tidak hanya berperan sebagai penonton, tetapi menjadi bagian dari proses pembelajaran yang berlangsung secara alami.

Salah satu bentuk penerapan yang paling menonjol adalah pemberian edukasi sebelum masyarakat mengikuti aktivitas permainan. Ketua Umum menjelaskan bahwa anggota komunitas terlebih dahulu memberikan penjelasan mengenai cara bermain, teknik dasar, serta aspek keselamatan kepada masyarakat yang belum memahami permainan tersebut. Edukasi mengenai teknik bermain dan keselamatan menunjukkan bahwa komunitas tidak hanya mengejar keseruan permainan semata, melainkan memastikan peserta memahami prosedur dan tata cara bermain dengan benar. Pendekatan ini juga meningkatkan rasa percaya diri peserta, khususnya bagi masyarakat yang baru pertama kali mengenal playon street mini 4WD, sehingga mereka lebih siap berpartisipasi.

Proses edukasi tersebut dilanjutkan melalui metode pembelajaran berbasis pengalaman (learning by doing). Pengurus aktif menyampaikan bahwa pengunjung baru diperkenalkan pada dasar-dasar hobi ini, ditunjukkan cara kerja dan mekanisme balapannya, lalu diajak melihat atau mencoba langsung dengan pendekatan yang ramah dan interaktif. Melalui metode tersebut, peserta tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga menjadi pelaku dalam proses pembelajaran. Sikap anggota komunitas yang terbuka, komunikatif, dan bersedia mendampingi selama kegiatan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan tidak menimbulkan tekanan, sehingga peserta lebih berani bertanya, berdiskusi, maupun mencoba berbagai

teknik tanpa takut melakukan kesalahan. Ketua Harian menegaskan bahwa strategi komunitas mencakup penyelenggaraan event terbuka untuk umum, pemanfaatan media sosial sebagai sarana promosi, penyediaan sesi pengenalan bagi pemula, serta pemberian kesempatan kepada pengunjung untuk mencoba langsung bermain.

Pengalaman tersebut dikonfirmasi dari sisi masyarakat. Seorang pengunjung menuturkan bahwa awalnya ia hanya melintas, namun menjadi penasaran setelah melihat permainan berlangsung, dan sebelum mencoba bermain ia lebih dahulu memperoleh penjelasan dari anggota komunitas sehingga menjadi lebih paham mengenai playon street mini 4WD. Pengunjung yang sama juga mengakui bahwa semula ia mengira permainan tersebut hanya Tamiya biasa, dan baru mengetahui adanya konsep PlayOn yang mengharuskan pemainnya ikut berlari setelah menyaksikannya secara langsung. Temuan ini memperlihatkan bahwa konsep yang diterapkan komunitas berhasil mengubah posisi masyarakat dari sekadar penonton menjadi peserta aktif dalam proses pembelajaran, dan bahwa pengalaman langsung memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman dibandingkan apabila informasi hanya disampaikan melalui penjelasan atau demonstrasi semata.

Selain edukasi langsung, penerapan konsep tersebut juga didukung upaya publikasi. Koordinator Bidang Publikasi dan Kemitraan menjelaskan bahwa publikasi yang dilakukan terbukti membantu meningkatkan jumlah pengunjung pada kegiatan komunitas sekaligus mendorong bertambahnya anggota baru. Publikasi dilakukan dengan membuat poster kegiatan yang dipublikasikan melalui media sosial seperti Instagram dan Facebook, serta membagikan informasi melalui grup WhatsApp agar anggota dan masyarakat mengetahui jadwal kegiatan. Dalam konteks penerapan konsep edukasi dan hiburan, publikasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana promosi, tetapi juga sebagai langkah awal proses edukasi, sebab melalui foto, video, maupun informasi kegiatan yang dibagikan masyarakat dapat memperoleh gambaran

mengenai cara bermain, suasana kompetisi, proses latihan, hingga aktivitas Touch and Try.

Berkaitan dengan bentuk kegiatan, hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas memiliki rangkaian program yang saling berkaitan. Weekly run menjadi kegiatan dasar yang dilaksanakan secara rutin setiap Minggu pagi sebagai sarana latihan dan pembelajaran, sementara kompetisi internal diselenggarakan setiap tiga bulan dan event eksternal berupa Dash Challenge diselenggarakan setiap tahun dengan menghadirkan peserta dari berbagai regional. Weekly run memiliki peran strategis karena bersifat terbuka dan berkesinambungan, sehingga masyarakat tidak harus menjadi anggota terlebih dahulu untuk dapat hadir. Ketua Umum menegaskan bahwa komunitas telah disediakan tempat khusus oleh pihak Tangcity Mall dan siapa pun yang ingin bergabung cukup datang tanpa harus memiliki kit maupun guide stick terlebih dahulu. Kondisi ini menunjukkan bahwa weekly run tidak hanya menjadi agenda internal, tetapi juga berfungsi sebagai media edukasi dan promosi kepada masyarakat.

Kegiatan Touch and Try merupakan bagian dari strategi promosi yang dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada masyarakat, dilengkapi dengan pembangunan konten media sosial yang menarik, lomba khusus pemula, serta kompetisi ringan seperti adu kecepatan dan team battle yang dirancang agar ramah bagi pemula. Selain itu, komunitas juga menyelenggarakan kegiatan di ruang publik seperti stadion dan area terbuka di mal agar dapat dijangkau masyarakat umum. Dukungan keuangan turut berperan penting, sebab menurut Bendahara, ketersediaan anggaran memungkinkan komunitas menyelenggarakan kegiatan yang lebih menarik, menyediakan hadiah kompetisi, meningkatkan promosi, serta menghadirkan fasilitas yang lebih baik. Koordinasi antarpengurus dilakukan melalui rapat rutin, diskusi bersama, dan komunikasi grup komunitas, sementara administrasi yang tertata membantu komunitas membangun citra profesional sehingga lebih mudah dikenal masyarakat.

Apabila dibaca melalui empat tahapan proses belajar Bandura, seluruh temuan tersebut membentuk alur yang sistematis. Pada tahap attention, masyarakat tertarik pada aktivitas playon street mini 4WD karena bentuk permainannya yang unik dan berbeda dari mini 4WD konvensional. Hasil observasi menunjukkan masyarakat cenderung tertarik ketika melihat peserta berlari mengikuti mobil sambil mengendalikan arah menggunakan guide stick. Ditambah penyelenggaraan kompetisi, latihan rutin, serta publikasi melalui media sosial, masyarakat memperoleh stimulus visual yang membangkitkan rasa penasaran sehingga mendekat untuk mengetahui lebih lanjut. Pada tahap ini, unsur hiburan menjadi daya tarik utama yang membangkitkan rasa ingin tahu masyarakat.

Pada tahap retention, setelah perhatian berhasil dibangun, anggota komunitas memberikan berbagai informasi mengenai aturan permainan, teknik mengendalikan mobil, cara merakit mini 4WD, pemilihan komponen, hingga strategi mengikuti perlombaan. Proses penyampaian informasi dilakukan secara santai melalui diskusi, praktik langsung, serta pendampingan ketika masyarakat mencoba bermain. Cara penyampaian tersebut membuat masyarakat lebih mudah memahami materi karena memperoleh pengalaman secara langsung. Hal ini menunjukkan bahwa unsur edukasi dalam komunitas tidak disampaikan melalui metode ceramah, melainkan melalui pengalaman bermain yang menyenangkan sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diingat.

Pada tahap reproduction, masyarakat yang awalnya hanya menyaksikan permainan mulai meniru aktivitas anggota komunitas. Setelah mengikuti program Touch and Try, sebagian masyarakat mulai belajar mengendalikan mini 4WD, merakit mobil sendiri, membeli perlengkapan, mengikuti latihan rutin, hingga berpartisipasi dalam perlombaan yang diselenggarakan komunitas. Temuan ini menunjukkan bahwa proses belajar melalui observasi sebagaimana dijelaskan Bandura berlangsung secara nyata, di mana masyarakat terdorong meniru perilaku anggota komunitas karena

melihat langsung bahwa aktivitas tersebut menyenangkan, mudah dipelajari, dan memberikan pengalaman baru.

Pada tahap *motivation*, motivasi masyarakat untuk terus mengikuti kegiatan tidak hanya berasal dari kesenangan bermain, tetapi juga dari suasana komunitas yang terbuka dan kekeluargaan yang erat. Anggota komunitas saling membantu ketika merakit mini 4WD, berbagi pengalaman mengenai teknik bermain, serta memberikan dukungan saat mengikuti kompetisi. Adanya kompetisi internal dan eksternal, apresiasi kepada peserta, serta kesempatan mengikuti berbagai event menjadi faktor tambahan yang mendorong masyarakat meningkatkan kemampuan mereka. Dengan demikian, motivasi terbentuk melalui pengalaman positif yang diperoleh selama mengikuti kegiatan komunitas, bukan semata dari keinginan memenangkan perlombaan.

Keempat tahapan tersebut memperlihatkan bahwa komunitas Team Bintang menjalankan tiga peran sekaligus dalam mempopulerkan olahraga hiburan di Kota Tangerang, yaitu sebagai media promosi, media edukasi, dan wadah interaksi sosial. Sebagai media promosi, komunitas memanfaatkan media sosial serta menyelenggarakan kegiatan di ruang publik agar dapat dijangkau masyarakat luas. Ketua Umum menyatakan bahwa tujuan komunitas adalah memperkenalkan *playon street* mini kepada masyarakat luas sebagai gabungan antara hobi dan olahraga lari, dengan sasaran yang tidak lagi terbatas pada generasi tertentu melainkan semua kalangan. Sebagai media edukasi, komunitas menyampaikan pengetahuan mengenai teknik bermain, perakitan, modifikasi kendaraan, aturan perlombaan, hingga nilai sportivitas. Sebagai wadah interaksi sosial, komunitas membangun hubungan akrab antaranggota maupun antara anggota dengan masyarakat sehingga tercipta rasa diterima sebagai bagian dari komunitas.

Temuan penelitian ini memperkuat penelitian Abdulaziz dkk. (2024) yang menjelaskan bahwa *street mini 4WD* berkembang sebagai olahraga rekreasi modern karena mampu menggabungkan aktivitas fisik, kompetisi, interaksi sosial, dan pembelajaran dalam kegiatan komunitas. Namun

demikian, penelitian ini memberikan temuan yang lebih spesifik karena menunjukkan bahwa keberhasilan mempopulerkan playon street mini 4WD di Kota Tangerang tidak hanya dipengaruhi oleh frekuensi kegiatan, tetapi juga oleh strategi komunikasi interpersonal, suasana kekeluargaan, serta perpaduan unsur pendidikan dan hiburan yang seimbang dalam setiap aktivitas. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Shiddiq dkk. (2020) yang menyatakan bahwa komunitas olahraga rekreasi mampu meningkatkan partisipasi masyarakat melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif, serta mendukung Karisman (2017) yang menegaskan bahwa unsur hiburan dan interaksi sosial merupakan faktor utama yang mendorong masyarakat mengikuti aktivitas olahraga rekreasi. Selain itu, temuan mengenai kombinasi kegiatan luring dan promosi digital sejalan dengan Widrati (2014) mengenai peran komunitas dalam meningkatkan partisipasi masyarakat, di mana media sosial digunakan untuk memperluas jangkauan informasi sementara weekly run dan Touch and Try menjadi media utama membangun pengalaman langsung.

## Kesimpulan

Penerapan konsep Social Cognitive Theory dalam kegiatan komunitas Team Bintang PlayOn Street Mini 4WD telah berjalan dengan baik melalui perpaduan unsur edukasi dan hiburan pada setiap aktivitas. Kegiatan seperti weekly run, Touch and Try, latihan bersama, edukasi perakitan street mini 4WD, serta penyelenggaraan kompetisi tidak hanya memberikan hiburan kepada peserta, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran mengenai teknik bermain, modifikasi kendaraan, aturan perlombaan, dan nilai-nilai sportivitas. Penerapan tersebut selaras dengan Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura yang meliputi tahapan attention, retention, reproduction, dan motivation, sehingga mampu mendorong masyarakat untuk mengenal, memahami, mencoba, hingga berpartisipasi dalam olahraga hiburan street mini 4WD.

Bentuk kegiatan yang dilakukan komunitas terbukti efektif dalam menarik minat masyarakat, meliputi weekly run, Touch and Try, latihan

bersama, edukasi perakitan street mini 4WD, kompetisi internal, kompetisi eksternal, Dash Challenge, serta pemanfaatan media sosial sebagai media publikasi. Seluruh kegiatan dirancang secara terbuka sehingga masyarakat dapat menyaksikan, mencoba secara langsung, dan berinteraksi dengan anggota komunitas. Pendekatan yang komunikatif dan partisipatif tersebut mampu meningkatkan pengetahuan, rasa ingin tahu, serta ketertarikan masyarakat terhadap street mini 4WD sebagai olahraga hiburan.

Komunitas Team Bintang PlayOn Street Mini 4WD berperan penting dalam mempopulerkan olahraga hiburan di Kota Tangerang melalui fungsinya sebagai media promosi, media edukasi, serta wadah interaksi sosial bagi masyarakat yang memiliki minat terhadap street mini 4WD. Berbagai kegiatan yang dilaksanakan secara konsisten telah memperluas pengenalan masyarakat terhadap olahraga hiburan ini, meningkatkan partisipasi anggota baru, mempererat hubungan antaranggota, serta membangun citra positif street mini 4WD sebagai olahraga yang menyenangkan, edukatif, dan dapat diikuti berbagai kalangan usia. Dengan demikian, keberadaan komunitas Team Bintang memberikan kontribusi nyata dalam memperkenalkan sekaligus mengembangkan olahraga hiburan street mini 4WD di Kota Tangerang.

## Daftar Pustaka

- Abdulaziz, M. F., Billiandri, B., Pujiyanto, A., & Utomo, S. J. (2026). Peningkatan kesadaran gerak masyarakat melalui aktivitas permainan street mini 4WD di ruang publik kota dan kabupaten. 7(2), 51-57.
- Abdulaziz, M. F., Gignina, G., Imaniraga, R. P., & Ardhi, M. P. (2024). Street mini 4WD: The new face of recreational sports. *Proceedings of International Conference on Physical Education, Health, and Sports*, 4, 450-454.
- Abrar, M. (t.t.). Teknik pengumpulan data penelitian kualitatif.

- Arianto, B. (2024). Triangulasi metoda penelitian kualitatif.
- Ariyanto, A., & Yusuf, A. (2025). Pelatihan digital marketing pada komunitas Olahraga Kebugaran Indonesia (ORKI) Tangerang Selatan. 4(2), 87-91.
- Aziz, A. N., Rahmatullah, A. S., Anjasari, T., & Janti, S. A. (2023). Efek psikologis pembelajaran homeschooling dalam penerapan teori sosial kognitif dan konstruktivisme. 9(20), 113-128.
- Budiman, S. V., Ratag, G. A. E., & Wahongan, G. J. P. (2023). Analisis kualitatif mengenai persepsi dan pengetahuan masyarakat tentang telemedicine. 4(2), 170-177.
- Fazrin, M. A. (2018). Inferioritas dalam komunitas pengamen jalanan.
- Fitriantono, M. R., & Kristiyanto, A. (2018). Potensi alam untuk olahraga rekreasi. 10.
- Hasby Ash-Shiddiqi, Sinaga, R. W., & Chairunnisa, N. (2025). Kajian teoritis: Analisis data kualitatif. Jurnal Eduktif, 3(2), 333-343.
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). Metode penelitian (M. Pradana, Ed.). CV. Eureka Media Aksara.
- Karisman. (2017). Motivasi masyarakat melakukan olahraga rekreasi. 2, 72-78.
- Ling, A., Teo, E. W., & Chin, N. S. (2024). Assessing sport commitment: The development and preliminary validation of recreational sport commitment questionnaire. BMC Public Health. <https://doi.org/10.1186/s12889-024-20843-9>

- Nababan, M. B. (2022). Pengembangan olahraga rekreasi Sumatera Utara. 1(2), 766-767.
- Oktavia, N., Salamah, U., & Adnan, I. Z. (2025). Dampak menonton tayangan Clash of Champions Ruangguru terhadap minat melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi di Kabupaten Karawang. 8(1), 875-884.
- Pramono, R., & Dinata, H. (2019). Pembuatan aplikasi untuk komunitas mini 4WD. 7(2), 4755-4768.
- Puspitasari, S., & Rahmawati, E. T. (2021). Komunikasi dan konstruksi sosial atas realitas perempuan bekerja dalam pelabuhan industri. Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi, 1(1), 44-52.
- Rena, E., & Yusuf, Y. (2017). Komunitas K-popers Pekanbaru (Studi tentang pembentukan kelompok sosial). Jurnal Online Mahasiswa FISIP Universitas Riau, 4(2), 3-4.
- Sadzali, M. (2025). Recreational sports participation and its role in promoting a healthy lifestyle among adolescents in Makassar City. 6, 269-275.
- Septiana, N. N., Khoiriyah, Z., & Shaleh. (2024). Metode penelitian studi kasus dalam pendekatan kualitatif. 10.
- Shiddiq, A. N., Kristiyanto, A., & Doewes, M. (2020). Freeletics sebagai kegiatan olahraga rekreasi masyarakat. Journal of Sport and Health, 1(2), 70-76.
- Susanto, D., & Jailani, M. S. (2023). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah. 1(1), 53-61.

- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: Metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (mixed method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 2896-2910.
- Widrati, N. K. (2014). Pengertian komunikasi inovasi. 1-42.
- Yanuardianto, E. (2019). Teori kognitif sosial Albert Bandura (Studi kritis dalam menjawab problem pembelajaran di MI). 1(2), 94-111.
- Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe penelitian deskripsi dalam ilmu komunikasi. *Jurnal Diakom*, 1(2), 83-90.
- Zia, R. K. (2025). Membeli masa kecil: Fenomena kidult. 3(10).
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi metode outdoor learning. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 147-153.