Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga
Volume 8, Nomor 2, Januari – Februari 2025
e-ISSN : 2597-6567
p-ISSN : 2614-607X
DOI : 10.31539/jpjo.v8i2.14170

LEADERSHIP DEVELOPMENT THROUGH SPORT : KAJIAN DALAM ANALISIS BIBLIOMETRIK

Rahma Nurul Halizsa[1], Amung Ma'mun[2], Reshandi Nugraha[3].
Universitas Pendidikan Indonesia[1,2,3]
rahmanurul56@gmail.com[1]

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui analisis kajian adanya pengembangan kepemimpinan olahraga dari waktu ke waktu berdasarkan litelatur hasil penelitian yang terdahulu dalam beberapa jurnal penelitian terindeks. Penelitian ini menggunakan analisis bibliometrik melalui perangkat lunak yaitu *Vosviewers* untuk hasil penelitian yang informatif. Prosedur penelitian disajikan dengan *network visualization*, *overlay visualization,* dan *density visualization*. Tahap pengumpulan artikel melalui database *Publish or Perish* yang terdiri dari *Google Scholar* dan *Scopus*. Jenis artikel yang diperoleh berupa referensi artikel terindeks di scopus (Q1-Q4) dan sinta (S1-S4). Hasil analisis pencarian ditemukan sebanyak 600 artikel selama 10 tahun terakhir dari periode 2014 sampai 2024 tentang *leadership and development through sport*, kemudian hasil menunjukkan tren positif yang disusun secara sistematis menjadi topik pengembangan mendatang yang relevan dengan kajian penelitian. Simpulan, bahwa pengembangan kepemimpinan dalam olahraga telah tersebar dari tahun ke tahun yang diterapkan dalam pendidikan, manajemen olahraga dan kebijakan politik olahraga, dan telah ditemukan bahwa topik yang peneliti analisis terjadi penurunan pertahunnya atau kurang nya pengembangan kebaharuan penelitian.
Kata kunci *: Development through sport, Leadership, Vosviewer*

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the analysis of the study of the development of sports leadership from time to time based on previous research literature in several indexed research journals. This study uses bibliometric analysis through software, namely Vosviewers for effective research results. The research procedure is presented with network visualization, overlay visualization, and density visualization. The stage of collecting articles through the Publish or Perish database consisting of Google Scholar and Taylor and Francis. The types of articles obtained are in the form of indexed article references in Scopus (Q1-Q4) and Sinta (S1-S4). The results of the search analysis found 288 articles over the last 10 years from 2014 to 2024 on leadership and development through sport, then the results showed a positive trend that was systematically arranged into future development topics that were relevant to the research study. Based on data analysis, it can be concluded that leadership development in sports has spread from year to year which is applied in education, sports management and sports political policies, the determination of leadership can also improve one of the life skills factors and can guarantee the quality of life in the future.
Keywords : Development through sport, Leadership, Sports, Vosviewer

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan aktivitas untuk melatih tubuh seseorang yang salah satu

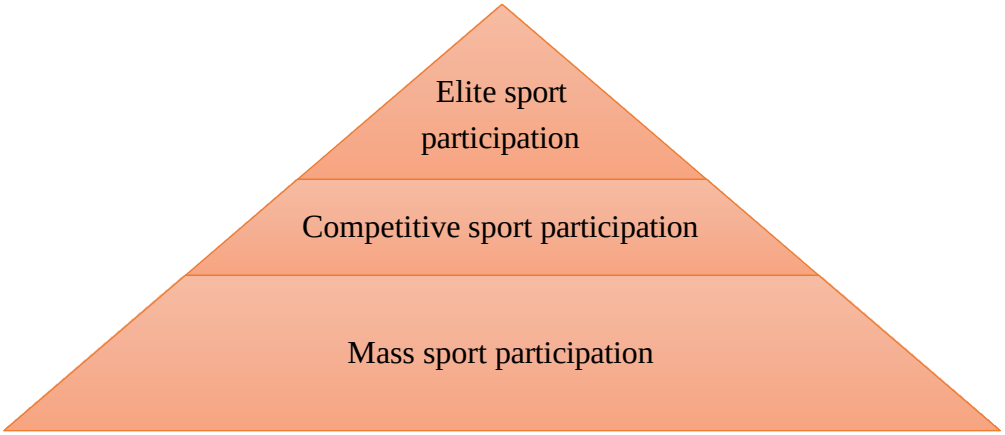
tujuannya untuk menjaga kesehatan (Rosadi, 2018). Olahraga sangat disukai oleh semua orang, termasuk orang tua, dewasa, remaja, dan anak – anak. Selanjutnya, pembinaan dan pengembangan olahraga dilakukan secara sistematis melalui pengenalan, pemantauan, bimbingan, pengembangan bakat, dan peningkatan prestasi (Ginanjar et al., 2023). Pemerintah menyadari pentingnya peran strategis olahraga, seperti dalam UU No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional "Keolahragaan Nasional berfungsi mengembangkan kebugaran jasmani, rohani, dan sosial serta membentuk watak dan kepribadian bangsa yang bermartabat", sehingga mereka memprioritaskan pengembangan keolahragaan sebagai komponen penting dari strategi pembangunan sumber daya manusia. Pengembangan Olahraga ini sejalan dengan PYD yaitu program olahraga yang bertujuan untuk mengajarkan kecakapan hidup (Slamet et al., 2021).

Perkembangan pemuda positif (PYD) muncul sebagai kerangka kerja dalam bidang positif dengan alternatif untuk pendekatan reaktif dan reduksionis yang telah digunakan secara historis dalam pekerjaan dengan pemuda (Catalano et al., 2004). Selama dekade terakhir, para peneliti dan praktisi telah berusaha mendapatkan pemahaman tentang mekanisme utama yang mendukung hasil PYD, termasuk pelatihan keterampilan hidup dalam program remaja (Danish & Nellen, 2012). Tinjauan sistematik yang telah dilakukan menunjukan bahwa program PYD yang menggunakan olahraga sebagai alat pendidikan dan pengembangan dapat meningkatkan

kesejahteraan mental, kepercayaan diri dan perilaku yang sehat. Ini menunjukkan bahwa olahraga dapat menjadi komponen penting dari program PYD, yang dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan remaja (Curran & Wexler, 2017). Oleh karena itu, ada kemungkinan yang lebih besar untuk mendorong PYD melalui program olahraga yang dirancang secara sistematis untuk mengajarkan kecakapan hidup, yang mencakup aspek pengambilan keputusan yaitu kepemimpinan. Tidak banyak penelitian yang telah dilakukan di Indonesia untuk mengembangkan potensi kepemimpinan melalui olahraga, meskipun setiap anak yang berpartisipasi dalam kegiatan olahraga tersebut memiliki kesempatan untuk menjadi kapten tim. Untuk memenuhi kebutuhan tim, kapten biasanya ditunjuk sebagai orang terbaik di tim (Slamet et al., 2021).

Secara sederhana, kepemimpinan adalah sikap kepemimpinan yang memiliki kemampuan untuk mencapai potensi diri sendiri, serta kemampuan untuk bersikap terbuka atau positif terhadap diri sendiri dan lingkungannya (Herlina., 2019). Seorang peneliti yaitu Robert House menyatakan bahwa untuk meningkatkan kepemimpinan yang efektif adalah harus memiliki karismatik, keyakinan diri, kemampuan untuk mempengaruhi orang lain dan moral yang tinggi (Hasanah, 2013). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepemimpinan yang disimulasikan dalam kegiatan olahraga menghasilkan pengalaman pendidikan yang lebih bermakna dan lebih lengkap bagi pelajar dan atlet (Blanton et al., n.d.).

Secara historis pengembangan dalam pendekatan olahraga terdapat model utama yaitu model piramida (gambar 1), yang menggambarkan hubungan antara atlit elit dan peserta olahraga. Tujuan dari model ini yaitu menarik banyak orang (terutama anak – anak dan remaja) untuk berpartisipasi dalam olahraga dan kemudian mengembangkan pemain yang berbakat menjadi pemain berkualitas. (Ha et al., 2015)



Gambar 1. Model piramida

Gambar diatas menunjukkan tingkatan model piramida yang memiliki dua perspektif, yaitu *trickle down* atau efek bawah ke atas dan *trickle up* atau efek atas ke bawah. Perspektif memiliki arti memanfaatkan sumber daya yaitu olahraga massa untuk menghasilkan atlit elit, sedangkan perspektif; lebih memperhatikan sumber daya olahraga elit.

Berdasarkan pernyataan diatas, praktik kepemimpinan *development through sport* sangat dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat sehingga perlu adanya program pengembangan di dalam pendidikan, klub dan tim. Ditemukan berbagai litelatur terindeks yang menunjukkan adanya penurunan penelitian partisipasi pengembangan olahraga. Penelitian ini dilakukan dengan metode analisis *bibliometrik* untuk melihat keterkaitan variabel yang dicari. Sehingga penelitian ini diambil dengan litelatur yang tidak banyak melakukan studi mengenai pengembangan olahraga dalam kepemimpinan.

KAJIAN TEORI

Pada dasarnya, olahraga merupakan patisipasi untuk mendorong keterlibatan masyarakat sebagai warga negara yang memberikan kesempatan belajar keterampilan seperti ketekunan, keyakinan, dan kepemimpinan serta prinsip dasar seperti toleransi, kerja sama, dan rasa hormat. Olahraga mengajarkan usaha penerimaan dalam kemenangan dan kekalahan. Olahraga mengatasi perbedaan budaya atau etnis yang menghubungkan masyarakat dengan menekankan kesamaan (Hartmann & Kwauk, 2011). Organisasi olahraga dapat menggunakan olahraga untuk pengembangan diri selain untuk meningkatkan kesehatan dan kebugaran. Kesuksesan suatu organisasi olahraga sangat bergantung pada kemampuan manajernya. Atlet memiliki banyak komponen internal dan eksternal yang memengaruhi keberhasilan dan kegagalan mereka (Rizki et al., 2021). Olahraga memerlukan sejumlah langkah penting, seperti mencari sumber daya manusia, membuat program latihan, dan memusatkan latihan (Kinandana & Sudiro, 2020).

Development through sport merupakan salah satu aspek penting yang menjadi daya tarik dan semboyan di dunia olahraga seperti proses kebijakan umum pembangunan nasional yang termasuk ke dalam lingkungan sosial budaya. Pemahaman tentang tujuan pembangunan olahraga masih terfokus pada pembentukan atlet yang terampil yang dapat menjadi perwakilan bangsa dan mempertahankan nama Indonesia di arena internasional. Tujuan ini tidak salah, tetapi itu tidak menggambarkan pembangunan olahraga sebagaimana kemampuan yang dimilikinya. Pemerintah

tidak pernah mempertimbangkan *Sport for Development and Peace* (SDP) sebagai bagian dari *Sustainable Development Goals* (SDGs). Sedangkan dalam koferensi internasional deklarasi *Maglingen* tentang olahraga dan pembangunan (*sport and development)* di Switzerland Februari 2003 menyatakan *sport is a part of the schooling system helps young people perform better, and improves their quality of life*. Oleh karena itu, jelas bahwa olahraga adalah bagian dari sistem persekolahan yang dapat membantu anak-anak menjadi lebih baik dan memiliki kualitas hidup yang lebih baik (Ma'mun & Mahendra, 2021).

Kepemimpinan adalah proses seseorang menjadi pemimpin melalui aktivitas terus menerus sehingga dapat mempengaruhi perasaan, keyakinan, dan perilaku individu atletnya dalam mencapai tujuan (Maghviroh & Purnomo, 2021). Dalam dunia olahraga, prestasi, manajemen, dan kepemimpinan sangat penting. Pembinaan yang efektif dan manajemen profesional akan menghasilkan prestasi. Manajemen menjadi sangat penting karena merupakan salah satu elemen penting dalam organisasi olahraga (Rosadi, 2018). Dalam penelitiannya (Purborini & Frieda, 2016) mengutip (Wirawan, 2013) menyatakan bahwa "seorang pelatih olahraga menjalankan tanggung jawab kepemimpinannya dengan menetapkan tujuan untuk meningkatkan kinerja olahraga". Gaya memimpin seorang pelatih sangat penting karena gaya ini akan mencerminkan cara seorang pelatih mendorong bawahannya untuk mencapai tujuan mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Bibliometric Analysis* dengan visualisasi jaringan yang dapat menghubungkan antara topik dengan topik yang lain. Analisis bibliometrik adalah metode yang populer dan ketat untuk melihat dan menganalisis sejumlah besar data ilmiah. Metode ini memungkinkan penggunanya untuk menemukan detail evolusi suatu bidang tertentu. Bibliometrik adalah bidang lintas disiplin yang menganalisis secara kuantitatif semua jenis pembawa pengetahuan dengan menggunakan matematika dan statistik. *Database* yang diambil menggunakan aplikasi *Publish or Perish* (Pop). Aplikasi *publish or perish* adalah aplikasi yang dapat melihat penelitian serupa dari masa lampau hingga masa kini sehingga memudahkan penulis untuk meneliti. Kata kunci yang diambil hanya topik yang berkaitan dengan *"leadership development through sport"*. Untuk menemukan tren dan pola keterhubungan antara penelitian yang sedang dilakukan, peneliti menggunakan aplikasi *vosviewer* dalam analisis bibliometrik, sehingga data yang diambil dapat memperkuat penelitian yang sesuai dan relevan. Ada tiga jenis visualisasi data yang terdapat dalam aplikasi *vosviewer* yaitu, yang pertama *network visualization* merupakan jaringan keterhubungan antara subjek yang saling berkaitan.

Yang kedua *overlay visualization* merupakan grafik rata rata tahun penelitian dari setiap kata kunci yang muncul. Dan yang ketiga *density visualization* merupakan bentuk jumlah besarnya kepadatan penelitian dari kata kunci yang sudah dicari.

Tabel 1. *The Search Used in Collecting Data Process*

Database	*Keywords*
Google Scholar	*"Leadership" OR "Kepemimpinan" AND "Sport" OR "Olahraga" AND "Development"*
Scopus	*"Leadership" OR "Kepemimpinan" AND "Sport" OR "Olahraga" AND "Development"*

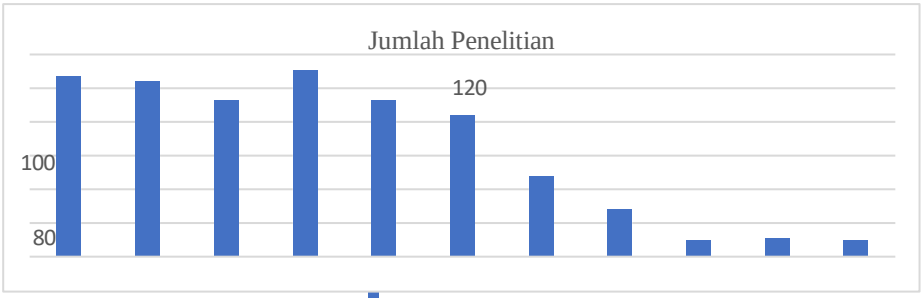
Dalam proses analisis bibliometrik ini menggunakan tinjauan dari *database Google Scholar* dan *Scopus*. Dari pencarian peneliti melalui *Publish Or Perish* mendapatkan 600 dokumen, kemudian disimpan dengan format *BibTex untuk melihat visualisasi jaringan menggunakan perangkat lunak *VosViewer*. Pada dasarnya, tujuan menggunakan analisis bibliometrik adalah untuk melihat dan menganalisis basis pengetahuan, pusat penelitian, dan garis depan penelitian (Ye, 2018).

Tabel 2. *Inclusion and Exclusion Criteria*

Criterion	*Inclusion*	*Exclusion*
Rentang Waktu	2014 - 2024	-
Tipe Dokumen	Artikel Penelitian	*Review* artikel, buku
Bahasa	Indonesia dan Inggris	Non Indonesia dan Non Inggris
Pengideksan	Sinta dan Scopus	Non Sinta dan Non Scopus

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

Berdasarkan hasil litelatur secara sistematis terkait kata kunci *'leadership'* dan '*development through sport'* selama 10 tahun terakhir 2014 sampai dengan 2024. Peneliti mengumpulkan metadata dengan sumber Google Scholar dan Scopus, kemudian diolah dengan bantuan perangkat lunak *Publish Or Perish* ditemukan 600 artikel. Analisis pengukuran dengan berbagai topik dan sumber melalui *Vosviewer* untuk mendapatkan jumlah penelitian yang pernah diteliti, sehingga topik yang kurang banyak publikasi bisa dikembangkan oleh peneliti.



Gambar 2. Grafik Penelusuran Sistematis

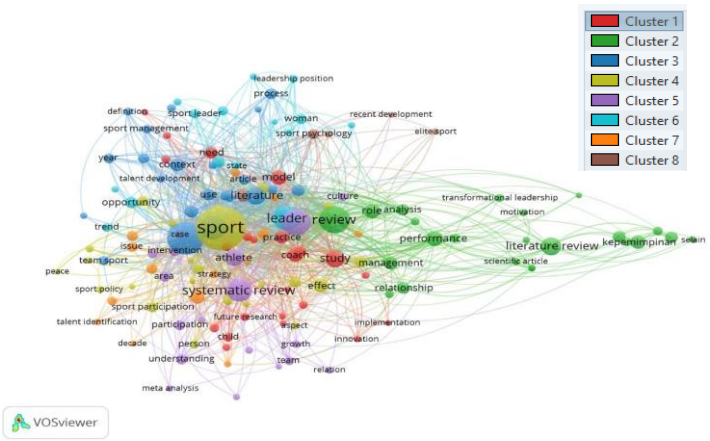
Pada gambar 2 menunjukkan bahwa terjadi naik turun jumlah publikasi terkait penelitian. Selama 10 tahun terakhir publikasi yang menunjukkan penurunan secara drastis sejak tahun 2020. Adapun jumlah publikasi ilmiah terkait '*leadership*' dan '*development through sport'* yaitu pada tahun 2014 berjumlah 107 artikel, pada tahun 2015 berjumlah 104 artikel, pada tahun 2016 berjumlah 91 artikel, pada tahun 2017 berjumlah 111 artikel, pada tahun 2018 berjumlah 95 artikel, pada tahun 2019 berjumlah 83 artikel, pada tahun 2020, berjumlah 48 artikel, pada tahun 2021 berjumlah 30 artikel, pada tahun 2022 berjumlah 10, artikel, pada tahun 2023 berjumlah 11 dan pada tahun 2024 berjumlah 10 artikel.

Sistem menampilkan terdapat 2713 *terms* terkait *leadership of sport* terdapat 49 istilah kata kunci dalam litelatur kualitas muncul hanya 10 kali. Kemudian, perangkat

lunak menetapkan secara otomatis dengan nilai sebesar 60% sehingga peneliti memutuskan mengambil 49 istilah.

PEMBAHASAN

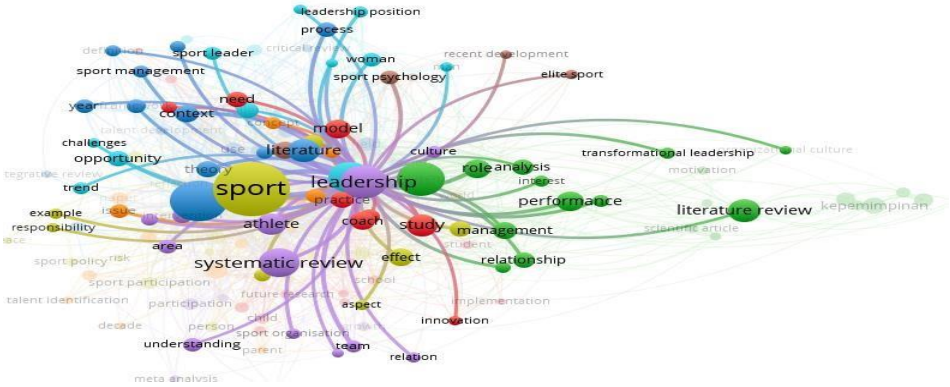
Berdasarkan gambar 3 di bawah ini, hasil analisis bibliometrik menginterpretasikan '*network visualization*' secara keseluruhan. Metadata dari *Vosviewer* mengklarifikasikan menjadi 8 kelompok. *Cluster* 1 ditandai dengan item warna item merah, *cluster* 2 ditandai dengan item warna hijau, *cluster* 3 ditandai dengan item warna biru tua, *cluster* 4 ditandai dengan item warna kuning, *cluster* 5 ditandai dengan item warna ungu, *cluster* 6 ditandai dengan item warna biru muda, *cluster* 7 ditandai dengan item warna orange, *cluster* 8 ditandai dengan item warna coklat..



Gambar 3. Data *Network Visualization*

Visualisasi secara *default* lingkaran diukur dan diinterpretasikan dalam berat suatu item. Warna item mempengaruhi kluster tempat berada, tautan item dalam visualisasi menentukan besar kuatnya keterkaitan dengan *co-citation*. Dalam peristiwa, semakin dekat dua objek satu sama lain, semakin kuat hubungannya (van Eck & Waltman, 2010). Begitupun sebaliknya lebih kecil huruf dan lingkaran maka kata kunci dalam judul atau abstrak jumlahnya tidak sering muncul (NANDIYANTO, 2023).

Pada gambar 4 dibawah ini menunjukkan istilah yang menghubungkan dari berbagai garis atau jaringan. Gambar 3 terdapat istilah yang paling relevansi dengan kata kunci '*Leadership*' yaitu *cluster* 1 memiliki 29 item yaitu sebagai berikut *analysis*, *effect*, Indonesia, *job satisfaction*, kepemimpinan, kerja, *leadership style*, *litelature*, *litelature review*, *litelature review article*, *litelature stufy*, manajemen, *motivation*, olahraga, *organization culture*, pengembangan, *performance*, *recognition*, *relationship*, *research hypothesis*, *role*, *scientific article*, *scoping review*, *transformational leaders*.
\\

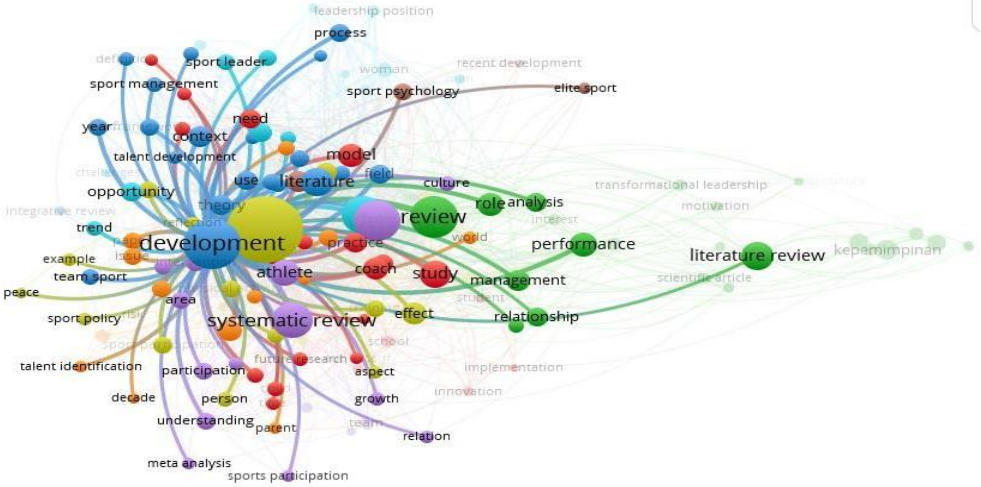


Gambar 4. Data *Network Visualization* berdasarkan kata kunci '*Leadership*'

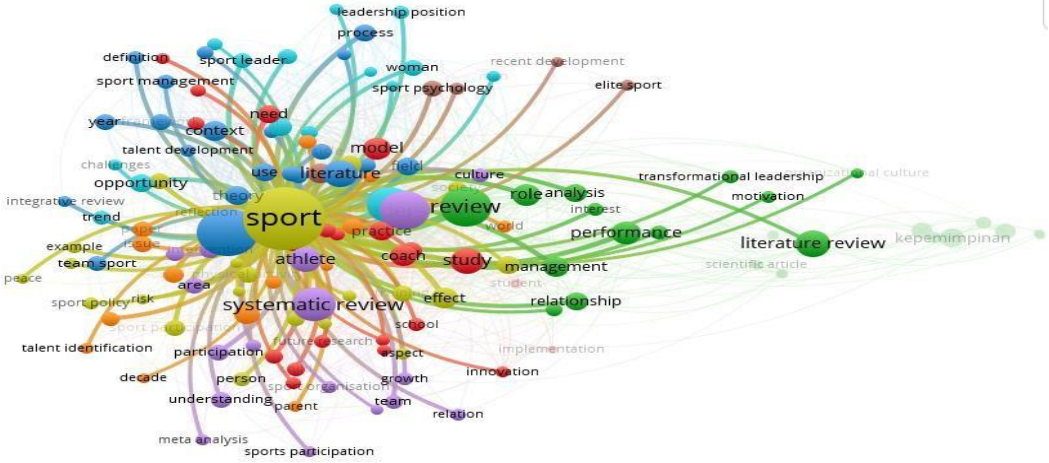
Cluster 2 memiliki 26 item yaitu sebagai berikut *adolescent, approach, coach, direction, education, effort, fact, field, future research, implementation, innovation, leader, leadership role, leadership skill, model, need, overview, physical education, practice, school, sport education, sport management, student, study, teacher, value*. Cluster 3 memiliki 25 item yaitu sebagai berikut *act, area, aspect, coaching, definition, development, experience, follower, governance, influence, leadership, leadership development, process, research, responsibility, sense, sport, sport policy, sport psychology, teaching, theory, work, year.* Cluster 4 memiliki 19 item yaitu sebagai berikut *article, case, challenges, concept, expectation, interest, issue, life skill, opportunity, paper, position, pyd, reflection, review, sport participation, use, world, youth development, youth sport.*

Cluster 5 memiliki 17 item yaitu sebagai berikut *athlete, athlete leader, collaboration, culture, form, growth, intervention, management, measurement, number, order, person, physical activity, sport organization, systematic literature review, systematic review, team.* Cluster 6 memiliki 13 item yaitu sebagai berikut *challenge, evidence, girl, leadership position, man, organizational culture, participation, sport industry, sport leader, sport leadership, sport organization, sport leadership, woman. Cluster 7 memiliki 6 item yaitu sebagai berikut benefit, context, exercise, future direction, impact, social identity leadership.* Cluster 8 memiliki 3 item yaitu sebagai berikut international *conference, islam, proceeding.*

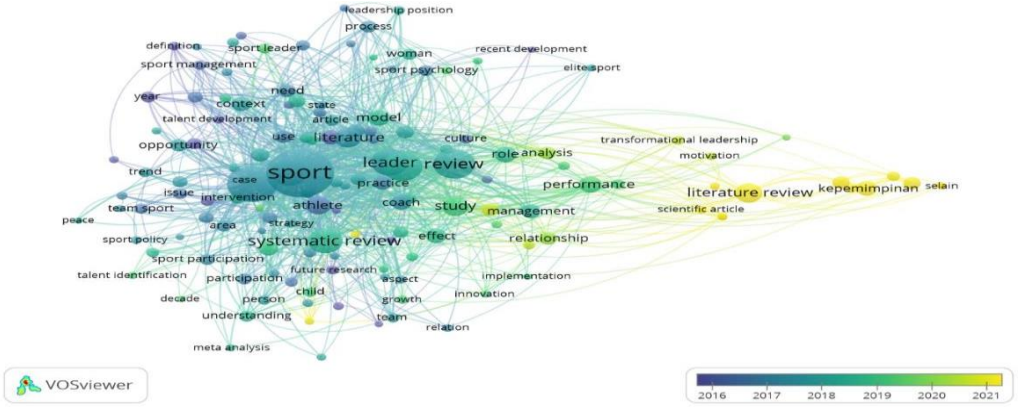
Kata kunci '*leadership*' yang ditandai dengan lingkaran warna ungu yang artinya cluster 5 memiliki hubungan dengan '*sport*' yang berada di cluster 4 yang ditandai dengan lingkaran warna kuning. Artinya penelitian mengenai *leadership* berhubungan dengan *sport* ditandai dengan ukuran lingkaran nya yang besar sehingga dapat dikatakan sudah ada penelitian yang terdahulu tapi masih terdapat kebaharuan untuk dilakukan penelitian salah satunya dengan kata kunci '*leadership*'.Gambar 5. Data *Network Visualization* berdasarkan kata kunci '*development*'



Gambar 5. Data *Network Visualization* berdasarkan kata kunci '*development*'



Gambar 6. Data *Network Visualization* berdasarkan kata kunci '*Sport*'



Gambar 7. Data *Overlay Visualization*

Overlay visualization merupakan jaringan item identik dengan warna, jika warna semakin gelap atau biru maka nilai semakin rendah atau rentang tahun semakin lama sedangkan jika warna terang maka nilai semakin tinggi atau rentang tahun sangat

baru. Kata kunci '*leadership*' dan '*sport*' menunjukkan tren warna gelap yang mengandung arti publikasi artikel telah lama penelitiannya dan sebaliknya jika warna terang semakin up to date pembahasannya.

Gambar 8. Data *Density Visualization*

Berdasarkan gambar 8 di bawah ini terdapat hasil bibliometrik '*density visualization'* menunjukkan bahwa kata kunci '*sports'* berwarna terang yang artinya topik tersebut banyak di *research* oleh para peneliti. Sedangkan kata kunci '*leadership*' berwarna terang yang artinya bahwa yang meneliti topik tersebut banyak publikasi artikel. Topik yang jumlah nya banyak diteliti menunjukkan diameter yang lebih besar dan warna disekeliling nya lebih terang merupakan kepadatan penelitian yang sudah dilakukan (NANDIYANTO, 2023). Kemudian, kata kunci '*development*' berwarna gelap berdiameter kecil yang artinya bahwa terdapat kebaharuan dan kurangnya penelitian yang terdahulu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kajian terkait *leadership development through sport* yang dilakukan secara sistematis menggunakan perangkat lunak *vosviewer* dapat diketahui dengan jaringan hubungan pada topik yang kurang diteliti. Metode bibliometik dipilih sebagai alternatif yang memiliki potensi besar untuk mengeksplorasi lanskap penelitian dan mengidentifikasi kategori serta mengkonfirmasi kuantitatif kategori yang diperoleh secara subjektif dalam tinjauan yang dipublikasikan. Pemilihan studi melalui database *publish or perish* menghasilkan sebanyak 600 artikel dalam rentang tahun 2014 – 2024 yang diperoleh dari *Google scholar* dan *Scopus.* Temuan mengungkapkan adanya naik turun jumlah publikasi dari tahun ke tahun, sementara sejak tahun 2020 penurunannya sangat drastis. Vosviewer memiliki tiga representasi berbeda untuk melakukan metadata yaitu *network visualization* merupakan jenis jaringan yang menunjukkan hubungan antara topik yang saling berkaitan, *overlay visualization* merupakan jenis visualisasi yang menunjukkan rata rata tahun publikasi, dan *density visualization* merupakan jenis visualisasi yang menunjukkan besar kecil nya ditandai dengan warna gelap yang artinya masih sedikit penelitian sedangkan warna terang yang artinya telah banyak dilakukan penelitian publikasi dengan kata kunci yang peneliti cari.

DAFTAR PUSTAKA

Blanton, J. E., Sturges, A. J., & Gould, D. (n.d.). *Journal of Sport Psychology in Action Lessons Learned from a Leadership Development Club for High School Athletes*. *January 2015*, 37–41. https://doi.org/10.1080/21520704.2013.848827

Catalano, R. F., Berglund, M. L., Ryan, J. A. M., Lonczak, H. S., & Hawkins, J. D. (2004). *United States : Findings on Evaluations of*. *January*, 98–124. https://doi.org/10.1177/0002716203260102

Curran & Wexler, 2017. (2017). *School-Based Positive Youth Development : A Systematic Review of the Literature *. *87*(1), 71–80.

Danish, S. J., & Nellen, V. C. (2012). *New Roles for Sport Psychologists : Teaching Life Skills Through Sport to At-Risk Youth*. *September 2013*, 100–113. https://doi.org/10.1080/00336297.1997.10484226

Donthu, N., Kumar, S., Mukherjee, D., Pandey, N., & Lim, W. M. (2021). How to conduct a bibliometric analysis: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, *133*(May), 285–296. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.04.070

Ginanjar, S., Widyawan, D., & Faruqi, H. (2023). Systematic Literature Review: Sports in Early Childhood in Indonesia. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, *11*(5), 1140–1149. https://doi.org/10.13189/saj.2023.110523

Ha, J. P., Lee, K., & Ok, G. (2015). From Development of Sport to Development through Sport: A Paradigm Shift for Sport Development in South Korea. *International Journal of the History of Sport*, *32*(10), 1262–1278. https://doi.org/10.1080/09523367.2015.1062756

Hartmann, D., & Kwauk, C. (2011). Sport and development: An overview, critique, and reconstruction. *Journal of Sport and Social Issues*, *35*(3), 284–305. https://doi.org/10.1177/0193723511416986

Hasanah. (2013). *Mencari Model Kepemimpinan Profetik Transformatif*

Herlina., 2019. (2019). *Siswa Dengan Jiwa Kepemimpinan Siswa*. *7*(2), 487–497.https://doi.org/10.29313/tjpi.v7i2.4061

Hudaa, S. (2022). *Peningkatan kemampuan penulisan karya ilmiah mahasiswa melalui pengenalan aplikasi publish or perish*. *6*(3), 2113–2122.

Kinandana, P. A., & Sudiro, A. (2020). Peranan gaya kepemimpinan pelatih terhadap prestasi atlet (studi pada kontingen shorinji kempo kabupaten malang). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB Universitas Brawijaya.*, *9*(1), 1–17. https://jimfeb.ub.ac.id/index.php/jimfeb/article/view/7112

Kusumawardani, C. (2009). Titanium Dioksida Terdoping Nitrogen : Kajian Tentang Sintesis, Karakteristik dan Aplikasinya. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta*, 124–133. http://eprints.uny.ac.id/12356/1/14. Kim Cahyorini%28124 - 133%29.pdf.

Ma'mun, A., & Mahendra, A. (2021). Sport and development in Indonesia: Sport policy in the reformation era. *Sport and Development in Emerging Nations*, 94–107. https://doi.org/10.4324/9781003024002-7

Maghviroh, N. Y., & Purnomo, M. (2021). Analisis Gaya Kepemimpinan Pelatih Softball Putri Di Kota Surabaya. *Jurnal Prestasi Olahraga*. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi olahraga/article/view/42069%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-

prestasi- olahraga/article/view/42069/36179

Nandiyanto, A. B. 2023. (2023). *A Computational Bibliometric Analysis Of Science Education Research Using Vosviewer*. *18*(1), 301–309.

Purborini, U., & Frieda, N. R. H. (2016). Kecemasan bertanding ditinjau dari persepsi terhadap gaya kepemimpinan pelatih: Studi pada atlet pencak silat se-Kota Semarang. *Jurnal Empati*. https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/14992

Rizki, I. M., Lisdiantoro, G., & ... (2021). Analisis Gaya Kepemimpinan Yang Digemari Untuk Kalangan Pemain Paralayang Usia 15 Sampai 19 Tahun Di Kabupaten Ponorogo. In *... Sosial Humaniora dan ...*. journal.stiestekom.ac.id. https://journal.stiestekom.ac.id/index.php/Education/article/download/230/212

Rosadi, D. (2018). Gaya Kepemimpinan Pelatih Dalam Penerapan Sistem Pengendalian Manajemen Dalam Klub Bintang Timur Surabaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, *7*(1), 1–14.

Slamet, S., Yudiana, Y., Mahendra, A., & Ma'mun, A. (2021). Kepemimpinan dan Performa Bermain Bola Tangan melalui Model Pendidikan Olahraga. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, *6*(1), 121–128. https://doi.org/10.17509/jpjo.v6i1.30126

van Eck, N. J., & Waltman, L. (2010). Software survey: VOSviewer, a computer program for bibliometric mapping. *Scientometrics*, *84*(2), 523–538. https://doi.org/10.1007/s11192- 009-0146-3

Ye, C. (2018). Bibliometrical analysis of international big data research: Based on citespace and vosviewer. *ICNC-FSKD 2018 - 14th International Conference on Natural Computation, Fuzzy Systems and Knowledge Discovery*, 927–932. https://doi.org/10.1109/FSKD.2018.8687153