

Anwar, F. (2016). Perubahan dan Permasalahan Media Sosial, (2013), 137–144.

Kasenda, L. M., Sentinuwo, S. R., Tulenan, V., Informatika, T., Sam, U., & Manado, R. (2016). Sistem Monitoring Kognitif , Afektif dan Psikomotorik Siswa Berbasis Android, 9(1).

Mustafa, P. S., & Dwiyogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani , Olahraga , dan Kesehatan di Indonesia, 3(2), 422–438.

Sanggabuaana, D., & Susi Andriani. (2017). Dampak Media Sosial Terhadap Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Sentra Industri Keramik Plered. *Jurnal Komunikasi*, 2(2).

Setiadi, A. (n.d.). Pemanfaatan media sosial untuk efektifitas komunikasi, (1).

Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA, 2(2).

Tingkat, M., & Ma, S. M. A. (2019). The development of pencak silat learning media based multimedia at level of sma/ma, 4(2), 359–366.

Wisnu Nugroho Aji, & Setiyadi, D. B. P. (2020). APLIKASI TIK TOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERSASTRA Wisnu, VI(2), 147–157.

Sugiyono.(2011).Metode Penelitian Pendidikan,Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif, dan

R&D,Bandung:Alfabeta

Sugiyono.(2017).Metode Penelitian & Pengembangan *Research and Development*,Bandung:Alfabeta

Becky,S.(2013).*Winning Hockey For Girls:A Montain Lion Book*.

Tabrani, Primadi (1985). *Hockey dan Kreativitas dalam Olahraga*. Bandung: ITB Bandung

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Samsudin (2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA/MA*, Jakarta: Litera.

Silegar, Nofi Marlina (2013), *Teori Bermain*, Jakarta: Universitas Negeri Jakarta

Matakupan, J, (1991) *Teori Bermain*, Jakarta: DEPDIKBUD.

FHI, (2015) *Rules of Indoor Hockey*. Switzerland: FHI.

Eva, S. (2019) *Model belajar menggiring bola pada permainan hockey* (Skripsi).

Ayu, A. (2021). Efektif Media Sosial Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (@UMYyogya) dalam Perspektif Social Big Data. *Jurnal Riset Komunikasi (Jurkom)*.

