



**HJSE**

**Holistic Journal of Sport Education**

E-ISSN: 2809-9974

<https://journal.uniga.ac.id/index.php/penjas>

DOI: 10.52434/penjas.v5i2.44282



## **PENGARUH PEMBELAJARAN BERMAIN TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR HOCKEY PADA SISWA KELAS V SDN 1 MEKARGALIH**

\*Moch Ajrill Haikal Purnomo<sup>1-ABCDE</sup>, Z. Arifin<sup>1-ABCD</sup>, Irwan Hermawan<sup>1-ABCD</sup>, Azhar Ramadhana Sonjaya<sup>1-D</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan, Universitas Garut, Garut, Indonesia.

### **Kata Kunci:**

Pembelajaran Bermain,  
Keterampilan Dasar  
Hockey, Hockey  
Indoor, Sekolah Dasar,  
Pendidikan Jasmani

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif model pembelajaran terhadap peningkatan keterampilan dasar hockey indoor siswa kelas V SDN 1 Mekargalih, yaitu menggiring, mengoper, dan men -stop bola. Untuk penelitian ini, desain pre-experimental satu grup pretest-posttest digunakan terhadap dua puluh siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji berpasangan sampel t-test setelah dikumpulkan melalui tes keterampilan dasar hockey indoor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap indikator mengalami peningkatan rata-rata yang signifikan, yaitu menggiring bola dari 57,50 menjadi 79,35, mengoper bola dari 59,20 menjadi 78,10, dan men-stop bola dari 58,00 menjadi 78,10 dengan nilai signifikansi uji sampel ganda t-test sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ). Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain memberikan kontribusi secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan dasar siswa sekolah dasar dalam hockey indoor. Oleh karena itu, model ini dapat disarankan sebagai alternatif yang efektif dan menyenangkan untuk pendidikan jasmani.

### **Keywords:**

Learning to Play,  
Hockey Basic Skills,  
Indoor Hockey,  
Elementary School,  
Physical Education

### **Abstract**

*The purpose of this study is to find out how effective the learning model is in improving the basic skills of indoor hockey students in grade V of SDN 1 Mekargalih, namely dribbling, passing, and stopping the ball. For this study, a pre-experimental design of one pretest-posttest group was used on twenty students selected through purposive sampling techniques. Data were analyzed using descriptive statistical tests, normality tests, homogeneity tests, and t-test sample pairs after being collected through indoor hockey basic skills tests. The results showed that each indicator experienced a significant average increase, namely dribbling from 57.50 to 79.35, passing the ball from 59.20 to 77.80, and stopping the ball from 58.00 to 77.95, with a significance value of the t-test double sample test of 0.000 ( $p < 0.05$ ). These findings suggest that the play-learning model contributes significantly to the*



*improvement of elementary school students' basic skills in indoor hockey. Therefore, this model can be suggested as an effective and enjoyable alternative to physical education.*

**Diterima:** 27 Maret  
2026

**Disetujui:** 8 April  
2026

**Dipublikasikan:**  
30 Juni 2026

---

#### **Kontribusi Penulis**

A - Perumusan konsep dan desain penelitian; B - Pengumpulan data; C - Analisis dan interpretasi data; D - Penyusunan naskah; E - Perolehan pendanaan penelitian.

---

#### **Korespondensi:**

Moch Ajrill Haikal Purnomo  
Email: hpajril@gmail.com



---

#### **PENDAHULUAN**

Olahraga adalah tindakan yang dilakukan oleh manusia untuk mengolah anggota tubuhnya secara sistematis dengan tujuan untuk meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan tubuh (Aqrom, 2016). Dalam konteks pendidikan, olahraga tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kebugaran fisik, tetapi juga berperan dalam pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Olahraga sangat penting untuk membangun karakter, meningkatkan keterampilan, dan menjaga kesehatan generasi muda. Selain memberikan manfaat fisik, olahraga juga menanamkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, disiplin, dan kerja sama (Rusdin et al., 2023). Olahraga sudah lama ada di masyarakat, terutama karena banyaknya manfaatnya. Banyak orang bahkan menjadikan olahraga sebagai gaya hidup, terutama untuk rekreasi dan prestasi. Berbagai jenis olahraga telah berkembang, termasuk yang populer seperti sepakbola, bola voli, bola basket, dan juga olahraga-olahraga baru. Hoki adalah permainan olahraga yang berasal dari Persia Kuno dan Mesir Kuno, dan kemudian menyebar ke berbagai negara di Eropa (Purwati & Mahardika, 2021).

Olahraga hockey adalah jenis permainan bola kecil yang biasanya dimainkan oleh dua regu, dengan setiap pemain memegang stik, atau tongkat bengkok, untuk menggerakkan bola (Hermawan & Permadi, 2022). Hockey adalah olahraga beregu atau tim di mana dua orang bermain. Banyaknya bola yang masuk ke gawang lawan menentukan pemenang. Hockey dapat dimainkan oleh orang-orang dari semua usia. Untuk memainkan game ini, Anda harus menggunakan alat pemukul yang terdiri dari tongkat yang bengkok yang terbuat dari kayu, serat, atau campuran keduanya, yang disebut stick. Terdapat tiga jenis stick: stick indoor, field, dan ice. Selain stick, bola adalah alat utama permainan ini. Bola hoki juga terdiri dari tiga jenis. Olahraga hoki dibedakan menjadi tiga kategori berdasarkan bolanya: hoki lapangan (juga disebut hoki lapangan/luar ruangan), hoki dalam ruangan (juga disebut hoki ruangan), dan hoki es (juga disebut hoki es). Selain itu, masing-masing jenis lapangan juga dibedakan berdasarkan jenis permainan hockey yang dimainkannya. Keterampilan dasar olahraga hockey yang harus dikuasai oleh pemain hockey pemula yaitu push (mendorong bola), stop (menghentikan bola), dribble (menggiring bola).



Di sekolah dasar, tujuan pendidikan jasmani tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan fisik siswa tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, sosial, dan motorik. Pembelajaran yang efektif harus dapat membuat lingkungan belajar menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap aktivitas yang diberikan. Manfaatkan aktivitas fisik, bukan prestasi olahraga. Namun, ini tidak menutup kemungkinan bahwa siswa yang memiliki bakat dan kemampuan dalam olahraga tertentu dapat mencapai prestasi (Ferrari et al., 2018). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah program pendidikan yang biasanya memanfaatkan aktivitas di luar ruangan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas mental, emosional, dan fisik seseorang. PJOK mengajarkan keterampilan motorik, pertumbuhan fisik dan psikologis, pengetahuan dan pemikiran, apresiasi (postur tubuh, emosi, olahraga, dan spiritualitas), dan penerapan gaya hidup sehat yang meningkatkan keseimbangan fisik dan pertumbuhan (Shalahudin, 2022). Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Siswa sekolah dasar berada dalam fase perkembangan motorik yang sangat responsif terhadap stimulus gerak yang menyenangkan dan bermakna. Model pembelajaran bermain merupakan salah satu pendekatan yang dianggap efektif dalam konteks ini, karena mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar sehingga siswa dapat terlibat secara aktif, termotivasi, dan menikmati setiap sesi pembelajaran.

Hasil penyelidikan awal di SDN 1 Mekargalih menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V tidak memiliki kemampuan hoki dasar yang diperlukan. Hal ini diduga disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan guru dalam sinkronisasi materi dan kurangnya pengalaman bermain hoki. Akibatnya, diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan dasar hoki siswa dengan cara yang lebih efisien dan menyenangkan.

Berbagai penelitian terkini turut memperkuat urgensi penerapan model pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan jasmani. Gustiawati (2016) menegaskan bahwa penguasaan guru terhadap model-model pembelajaran penjas turut menentukan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Sejalan dengan hal tersebut, Mirawati & Rahmawati (2017) menemukan bahwa permainan yang dimodifikasi mampu menstimulasi keterampilan gerak dasar manipulatif anak secara signifikan. Ardanari et al. (2020) melalui kajian literatur menyimpulkan bahwa aktivitas bermain secara konsisten meningkatkan keterampilan manipulatif peserta didik pada berbagai jenjang usia. Temuan tersebut diperkuat oleh Mahfud & Fahrizqi (2020) yang mengembangkan model latihan keterampilan motorik berbasis olahraga tradisional dan membuktikan peningkatan yang signifikan pada siswa sekolah dasar.

Dari perspektif internasional, Julien et al. (2021) menunjukkan bahwa aktivitas fisik di sekolah yang efektif meningkatkan kerja sama dan interaksi sosial siswa. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran bermain, yang merupakan tekanan partisipasi

aktif siswa. Andhika et al. (2022) juga membuktikan bahwa permainan sederhana mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa sekolah dasar secara signifikan, sementara Purwanto & Baan (2022) menemukan pengaruh positif aktivitas pendidikan jasmani terhadap keterampilan motorik kasar anak. Ismoko (2023) memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa permainan tradisional berkontribusi nyata terhadap perkembangan motorik anak, dan Maryati (2023) melaporkan bahwa penerapan permainan tertentu memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan model konvensional. Lebih lanjut, Timansah & Nurhadiyati (2024) membuktikan bahwa permainan yang dirancang secara sistematis dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar meskipun pada siswa dengan kebutuhan khusus. Berbagai temuan tersebut memperkuat asumsi bahwa model pembelajaran bermain merupakan pendekatan yang relevan dan efektif untuk diterapkan pada pembelajaran keterampilan dasar hockey indoor di sekolah dasar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana model pembelajaran bermain membantu siswa kelas V SDN 1 Mekargalih meningkatkan keterampilan dasar hoki indoor. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah untuk proses pengembangan pendidikan jasmani di sekolah dasar, khususnya cabang olahraga hockey indoor.

## METODE

Penelitian eksperimen ini menggunakan perlakuan yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen. Untuk mengetahui bagaimana satu perlakuan berdampak pada orang lain dalam situasi yang terkendali, penelitian eksperimental digunakan. Desain pra-eksperimental "One Group Pretest-Posttest" digunakan untuk penelitian ini. Desain ini melibatkan pre-test sebelum perawatan. Hasil perawatan dapat diketahui dengan lebih akurat karena mereka dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah perawatan (Sugiyono, 2015).



Gambar 1.

Desain Penelitian One Group Pretest- Posttest Design  
(Sugiyono, 2015)

Keterangan:

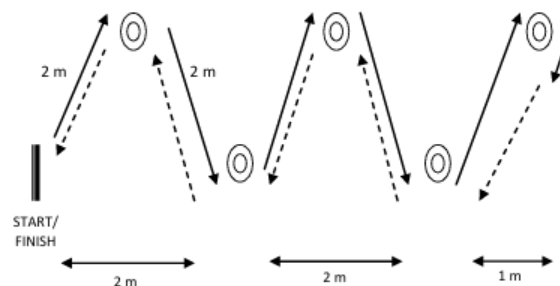
- 01 : Pretest (Tes keterampilan awal dasar hockey indoor sebelum perlakuan)
- X : Treatment (Model pembelajaran bermain untuk kelompok eksperimen)
- 02 : Posttest (Tes keterampilan dasar setelah diberikan perlakuan)

Perbedaan hasil antara pretest dan posttest dianggap sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini. Hasil latihan yang diberikan dapat diketahui dengan lebih jelas dan akurat dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah terapi.

Populasi adalah kelompok umum dari subjek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang telah dipilih oleh peneliti untuk diperiksa dan kemudian sampai pada kesimpulan. Berdasarkan definisi ini, siswa kelas 5 SDN 1 mekargalih adalah subjek penelitian ini. Subjek penelitian adalah bagian populasi yang dipilih untuk menunjukkan karakteristik populasi secara keseluruhan.. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yang didasarkan pada pertimbangan khusus tentang tujuan penelitian. Pemilihan sampel dalam penelitian ini berdasarkan kelas yang mendapatkan materi pendidikan jasmani dengan fokus pada pembelajaran hockey indoor. Penentuan kelas yang dijadikan subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan kesamaan karakteristik usia dan tingkat perkembangan motorik, serta kesesuaian jadwal pembelajaran. Sampel pada penelitian ini berjumlah 20 siswa.

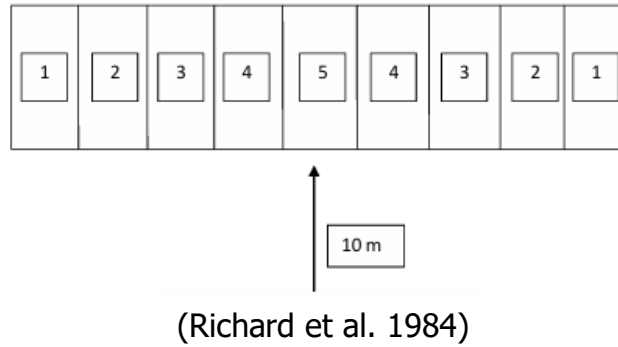
Instrumen penelitian adalah seperangkat alat yang digunakan untuk mengukur fenomena yang menjadi fokus penelitian, baik yang berkaitan dengan aspek alam maupun sosial. Setiap fenomena yang diukur dirumuskan sebagai variabel penelitian, sehingga instrumen harus mampu menggambarkan kondisi variabel-variabel tersebut secara akurat dan objektif (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini, instrumen utama yang digunakan adalah tes keterampilan dasar hockey indoor yang didasarkan pada indikator keterampilan Dribble, Pass, dan Stop. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa baik sebelum maupun sesudah menerima perawatan. Untuk menggiring bola memiliki validitas 0,93 dan reabilitas 0,74. Untuk mengoper bola memiliki validitas 0,92 dan reabilitas 0,74. Dan untuk men-stop bola memiliki validitas 0,91 dan reabilitas 0,70 (Irwan Hermawan, 2015).

Gambar 2.  
Menggiring Bola

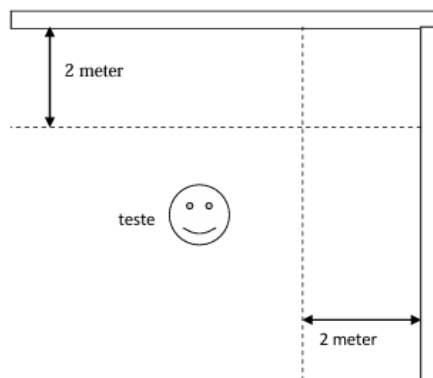


(Richard et al. 1984)

Gambar 3.  
Mengoper Bola



Gambar 4.  
Men-Stop Bola



(Richard et al. 1984)

Setelah data terkumpul, penelitian ini menggunakan uji statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji sampel berurutan t. Kriteria penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1.  
Kriteria Penilaian

| Nilai  | Kategori      |
|--------|---------------|
| 81–100 | Sangat Baik   |
| 61–80  | Baik          |
| 41–60  | Cukup         |
| 21–40  | Kurang        |
| 0–20   | Sangat Kurang |

## HASIL

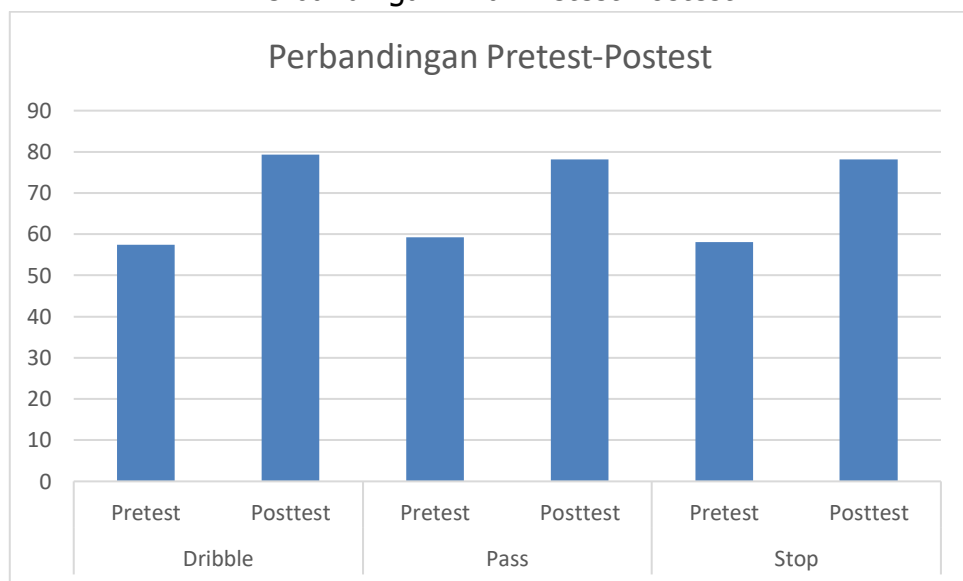
### Statistik Deskriptif

Tabel. 2  
Deskriptif Statistik

| Indikator          | N  | Mean  | Std. Deviation |
|--------------------|----|-------|----------------|
| Dribble (Pretest)  | 20 | 57,50 | 2,14           |
| Dribble (Posttest) | 20 | 79,35 | 1,84           |
| Pass (Pretest)     | 20 | 59,20 | 1,47           |
| Pass (Posttest)    | 20 | 78,10 | 1,55           |
| Stop (Pretest)     | 20 | 58,15 | 1,46           |
| Stop (Posttest)    | 20 | 78,10 | 1,55           |

Hasil pengolahan data dari 20 siswa kelas V SDN 1 Mekargalih menunjukkan statistik deskriptif tentang keterampilan dasar hockey indoor, termasuk menggiring bola (dribble), mengoper bola (pass), dan men-stop bola (stop). Hasil analisis menunjukkan bahwa semua indikator meningkat setelah perawatan dengan model pembelajaran bermain.

Gambar 5.  
Perbandingan Nilai Pretest-Posttest



Pada indikator Dribble, nilai rata-rata pretest sebesar 57,50 dengan kategori cukup, dan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 79,35 dengan kategori baik. Nilai minimum meningkat dari 54 menjadi 76 dan nilai maksimum meningkat dari 61 menjadi 83. Hal ini menunjukkan bahwa setelah pembelajaran, siswa dapat mengontrol dan menggiring bola dengan lebih baik. Pada indikator Pass, pretest rata-rata sebesar 59,20 termasuk kategori cukup, dan posttest rata-rata sebesar 78,10. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa semakin mahir menggunakan teknik, arah, dan kekuatan yang tepat saat melakukan operan. Nilai pretest indikator Stop sebesar 58,15 meningkat menjadi 78,10 pada posttest. Hasil menunjukkan bahwa perawatan pembelajaran bermain membantu siswa menghentikan dan menguasai bola. Secara keseluruhan, hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa model pembelajaran kemampuan untuk meningkatkan keterampilan teknik dasar.

## Uji Normalitas

Tabel 3.  
Uji Normalitas

| Shapiro- Wilk    |       |        |
|------------------|-------|--------|
|                  | Sig.  | Hasil  |
| Pretest Dribble  | 0,308 | Normal |
| Posttest Dribble | 0,767 | Normal |
| Pretest Pass     | 0,237 | Normal |
| Posttest Pass    | 0,681 | Normal |
| Pretest Stop     | 0,260 | Normal |
| Posttest Stop    | 0,681 | Normal |

Selain itu, hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi pretest dribble sebesar 0,308, nilai signifikansi posttest dribble sebesar 0,767, dan nilai signifikansi pretest pass sebesar 0,237, nilai signifikansi posttest pass sebesar 0,681, masing-masing lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa distribusi data penelitian normal. Akibatnya, data memenuhi salah satu syarat untuk pengujian hipotesis menggunakan parametrik statistik .

## Uji Paired Sample t-Test

Tabel 4.  
Uji Paired Sample t- Test

|                              | Mean Difference | t-hitung | df | Sig. (2-tailed) |
|------------------------------|-----------------|----------|----|-----------------|
| Pretest-<br>Posttest Dribble | -21,85          | -93,95   | 19 | 0,000           |
| Pretest-<br>Posttest Pass    | -18,90          | -152,98  | 19 | 0,000           |
| Pretest-<br>Posttest Stop    | -19,95          | -226,42  | 19 | 0,000           |

Menurut uji sampel t berpasangan, hasil pretest dan posttest menunjukkan perbedaan yang signifikan. Nilai Dribble rata-rata -21,85, nilai t-hitung -93,95, dan nilai signifikansi 2-tailed 0,000; nilai Pas rata-rata -18,90, nilai t-hitung -152,98, dan nilai signifikansi 2-tailed 0,000; dan nilai Stop rata-rata -19,95, nilai t-hitung -226,42, dan nilai signifikansi 2-tail Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan dasar siswa sekolah dasar dalam hockey indoor.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain meningkatkan keterampilan dasar siswa kelas V SDN 1 Mekargalih dalam hockey indoor, baik dalam hal menggiring, mengoper, dan men-stop bola. Perbedaan nilai pretest dan posttest untuk masing-masing indikator jelas menunjukkan peningkatan ini; berdasarkan uji t-test sampel berpasangan,  $p = 0,000 < 0,05$ ). Menurut Sukintaka

(2004), bermain dapat meningkatkan keinginan anak untuk belajar karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan tanpa membebani siswa dengan latihan yang monoton.

Pada indikator menggiring bola, peningkatan rata-rata dari 57,50 menjadi 79,35 menunjukkan bahwa siswa semakin mampu mengontrol arah dan kecepatan bola menggunakan stick. Hal ini memperkuat temuan Mirawati & Rahmawati (2017) serta Ardanari et al. (2020) bahwa permainan yang dimodifikasi secara sistematis mampu menstimulasi keterampilan gerak dasar manipulatif anak secara signifikan. Pada indikator mengoper bola, peningkatan dari 59,20 menjadi 77,80 mengindikasikan bahwa siswa semakin memahami teknik, arah, dan kekuatan operan yang tepat, sejalan dengan hasil penelitian Andhika et al. (2022) yang membuktikan bahwa permainan sederhana efektif meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa sekolah dasar. Sementara itu, pada indikator men-stop bola, peningkatan dari 58,00 menjadi 78,10 menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain juga efektif melatih koordinasi mata-tangan dan kontrol tubuh siswa dalam menghentikan bola, sebagaimana ditemukan oleh Purwanto & Baan (2022) serta Ismoko (2023) bahwa aktivitas pendidikan jasmani berbasis permainan berkontribusi nyata terhadap perkembangan motorik kasar anak.

Keberhasilan model pembelajaran bermain dalam penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui perspektif sosial dan motivasional. Julien et al. (2021) menemukan bahwa intervensi aktivitas fisik berbasis permainan di sekolah dapat meningkatkan kerja sama dan interaksi sosial siswa, yang membuat siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif selama pembelajaran. Kondisi ini cocok dengan sifat siswa sekolah dasar, yang berada pada fase perkembangan motorik dan responsif terhadap gerakan yang menyenangkan dan bermanfaat (Rusli Lutan, 2001). Selain itu, temuan Timansah & Nurhadiyati (2024) turut menegaskan bahwa permainan yang dirancang secara terstruktur dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar secara konsisten pada berbagai karakteristik siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat asumsi bahwa model pembelajaran adalah metode yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran hockey indoor di tingkat sekolah dasar. Ini karena model ini tidak hanya membantu siswa belajar dasar, tetapi juga membuat mereka lebih termotivasi dan memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan. Namun demikian, keterbatasan penelitian ini termasuk jumlah sampel yang relatif kecil dan kurangnya kelompok kontrol pembandingan. Hasilnya, hasilnya harus dipelajari lebih lanjut dengan menggunakan desain penelitian yang lebih rumit pada populasi yang lebih luas.

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian dan diskusi menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan dasar hockey indoor siswa kelas V SDN 1 Mekargalih. Dengan demikian, model ini terbukti dapat

digunakan sebagai pendekatan pembelajaran olahraga, khususnya untuk meningkatkan keterampilan dasar hockey indoor di sekolah dasar. Guru pendidikan jasmani disarankan untuk mengintegrasikan model pembelajaran bermain dalam proses pembelajaran hockey indoor maupun cabang olahraga lainnya, karena metode ini terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan mengoptimalkan penguasaan keterampilan dasar siswa. Oleh karena itu, agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas, peneliti selanjutnya harus memasukkan kelompok kontrol serta mengumpulkan lebih banyak sampel.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, terutama guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), dan semua siswa kelas V SDN 1 Mekargalih yang telah memberi izin, mendukung, dan berpartisipasi dalam penelitian ini. Selain itu, kami mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan, Universitas Garut, dan semua orang yang telah membantu, membimbing, dan mendukung penelitian ini dengan baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aqrom, M. Z. (2016). Hubungan Kekuatan Otot Lengan dan Panjang Lengan Dengan Hasil Push Permainan Hoki Indoor Pada Mahasiswa Putra Penjaskesrek Angkatan 2014 Universitas Lampung.
- Andhika, D. A., Prayoga, A. S., & Darumoyo, K. (2022). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Sederhana. *Jurnal Porkes*, 5(1), 57–65. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1>
- Ardanari, P., Mintarto, E., Tuasikal, A. R. S., & Suroto, S. (2020). Aktivitas Bermain Meningkatkan Keterampilan Manipulatif: Review Jurnal. *Jurnal Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(1), 1–10.
- Ferrari, R., Ilham, V. ;, Akbar, H., Stkip, (, & Cimahi, P. (2018). Pengaruh Latihan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Teknik Push Pada Cabang Olahraga Hoki. In *Jurnal Kepelatihan Olahraga* (Vol. 10, Number 1).
- Gustiawati, R. R. (2016). Implementasi Model-Model Pembelajaran Penjas dalam Meningkatkan Kemampuan Guru Memilih dan Mengembangkan Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 1(1), 27–31. <https://doi.org/10.26740/jossae.v1n1.p27-31>
- Hermawan, I., & Permadi, A. A. (2022). *Pembelajaran Keterampilan Cabang Olahraga Hoki melalui Pendekatan Model Peer Teaching*. 5(1), 189–198. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1>

- Irwan Hermawan. (2015). *Pengaruh Model Peer Teaching Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar*.
- Aqrom, M. Z. (2016). Hubungan Kekuatan Otot Lengan dan Panjang Lengan Dengan Hasil Push Permainan Hoki Indoor Pada Mahasiswa Putra Penjaskesrek Angkatan 2014 Universitas Lampung.
- Ferrari, R., Ilham, V. ;, Akbar, H., Stkip, (, & Cimahi, P. (2018). Pengaruh Latihan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Teknik Push Pada Cabang Olahraga Hoki. In *Jurnal Kepelatihan Olahraga* (Vol. 10, Number 1).
- Hermawan, I., & Permadi, A. A. (2022). *Pembelajaran Keterampilan Cabang Olahraga Hoki melalui Pendekatan Model Peer Teaching*. 5(1), 189–198. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1>
- Irwan Hermawan. (2015). *Pengaruh Model Peer Teaching Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar*.
- Purwati, M. I., & Mahardika, I. M. S. U. (2021). *Evaluasi Pembinaan Hoki Kabupaten Bangkalan*.
- Rusdin, Salahudin, Rudiansyah, E., Saputra, R., & Furkan. (2023). *Peran Kepemimpinan Dalam Olahraga Untuk Mmembangun Nilai Karakter Bangsa* (Vol. 10, Number 2).
- Rusli Lutan. (2001). *Asas-Asas Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Sukintaka. (2004). *Teori Pendidikan Jasmani dan Bermain*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Shalahudin, M. (2022). *Evaluasi Kurikulum Pembinaan Olahraga Hoki di SMAN 1 Menganti Gresik*.
- Andhika, D. A., Prayoga, A. S., & Darumoyo, K. (2022). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Sederhana. *Jurnal Porkes*, 5(1), 57–65. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1>
- Ardanari, P., Mintarto, E., Tuasikal, A. R. S., & Suroto, S. (2020). Aktivitas Bermain Meningkatkan Keterampilan Manipulatif: Review Jurnal. *Jurnal Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(1), 1–10.
- Gustiawati, R. R. (2016). Implementasi Model-Model Pembelajaran Penjas dalam Meningkatkan Kemampuan Guru Memilih dan Mengembangkan Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 1(1), 27–31. <https://doi.org/10.26740/jossae.v1n1.p27-31>
- Ismoko, A. P. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Motorik Anak. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 7(1), 137–145.
- Julien, H. M., Vella, S. A., & Schweickle, M. J. (2021). Enhancing Cooperation through Physical Activity: A School-Based Intervention. *Sport, Education and Society*, 26(6), 647–661. <https://doi.org/10.1080/13573322.2020.1812565>
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik melalui Olahraga Tradisional untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37.

- Maryati. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Motorik Kasar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*.
- Mirawati, M., & Rahmawati, E. (2017). Permainan Modifikasi untuk Stimulasi Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Anak Usia 2-4 Tahun. *Anak Usia Dini: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 1–13. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v1i2.119>
- Purwati, M. I., & Mahardika, I. M. S. U. (2021). *Evaluasi Pembinaan Hoki Kabupaten Bangkalan*.
- Purwanto, D., & Baan, A. B. (2022). Pengaruh Aktivitas Pendidikan Jasmani terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5669–5678.
- Rusdin, Salahudin, Rudiansyah, E., Saputra, R., & Furkan. (2023). *Peran Kepemimpinan Dalam Olahraga Untuk Membangun Nilai Karakter Bangsa* (Vol. 10, Number 2).
- Rusli Lutan. (2001). *Asas-Asas Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Sukintaka. (2004). *Teori Pendidikan Jasmani dan Bermain*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Shalahudin, M. (2022). *Evaluasi Kurikulum Pembinaan Olahraga Hoki di SMAN 1 Menganti Gresik*.
- Timansah, A., & Nurhadiyati, A. (2024). Pengaruh Permainan Lempar Tangkap Bola terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Cerebral Palsy di SLB YPAC Jember. *Jurnal Speed*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.31537/speed.v8i1.1872>