

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME



Universitas Nusantara PGRI Kediri
UPT. PERPUSTAKAAN, PUBLIKASI DAN INOVASI
Alamat: Kampus 1, Jl. KH. Ahmad Dahlan No.76 Kota Kediri 64112
Telp. (0354) 771576, (0354) 771503, (0354) 771495, Fax. (0354) 771576
Website: <http://ppi.unpkediri.ac.id/> Email: perpustakaan@unpkediri.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS SIMILARITY

Ketua UPT Perpustakaan, Publikasi dan Inovasi Universitas Nusantara PGRI Kediri menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama Mahasiswa : Rafli Evan Danuarta
NPM : 2215030148
Program Studi : S1-Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi

Judul Karya Ilmiah:

“kontribusi Passing Dan Kecerdasan (IQ) Terhadap Keberhasilan Build Up Konstruktif Pemain Usia 16 Tahun Di SSB Galasiswa”

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal 30% *similarity* sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada setiap subbab naskah Laporan **Tugas Akhir/Skripsi/Tesis** yang disusun.

Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Kediri, 22 Juni 2026
Ka UPT PPI,



Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A

KARTU BIMBINGAN TA/SKRIPSI/TESIS



Nama : Rafli Evan Danuarta
 NPM : 2215030148
 Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi
 Semester : GNP
 Thn Akademik : 25/26

No.	Sem/TA	Tanggal	Dosen Pembimbing	Materi	Catatan
1	GNP 25/26	11 Maret 2026	BUDIMAN AGUNG PRATAMA	BAB IV	konsultasi revisi setelah seminar proposal untuk ke tahap BAB IV dan V.
2	GNP 25/26	14 April 2026	RENDHITYA PRIMA PUTRA	Lainnya	Revisi bagian judul bercetak miring, revisi penulisan teori dan penelitian terdahulu bab II, dan sumber gambar penelitian.
3	GNP 25/26	06 Januari 2026	BUDIMAN AGUNG PRATAMA	Judul Penelitian	Pengajuan Judul.
4	GNP 25/26	12 Januari 2026	BUDIMAN AGUNG PRATAMA	BAB I	Perbaikan Latar Belakang.
5	GNP 25/26	15 Januari 2026	BUDIMAN AGUNG PRATAMA	BAB I	Revisi Rumusan Masalah.
6	GNP 25/26	20 Januari 2026	BUDIMAN AGUNG PRATAMA	BAB I	Perbaikan Tujuan Penelitian.
7	GNP 25/26	27 Januari 2026	BUDIMAN AGUNG PRATAMA	BAB II	Penambahan Referensi.
8	GNP 25/26	03 Februari 2026	BUDIMAN AGUNG PRATAMA	BAB II	Revisi Kajian Teori.
9	GNP 25/26	10 Februari 2026	BUDIMAN AGUNG PRATAMA	BAB III	Metode Penelitian.
10	GNP 25/26	17 Februari 2026	BUDIMAN AGUNG PRATAMA	BAB III	Revisi Instrumen Penelitian.
11	GNP 25/26	05 Mei 2026	BUDIMAN AGUNG PRATAMA	BAB IV	Pengolahan Data.
12	GNP 25/26	19 Mei 2026	BUDIMAN AGUNG PRATAMA	BAB V	Revisi Pembahasan.
13	GNP 25/26	02 Juni 2026	BUDIMAN AGUNG PRATAMA	BAB V	Revisi Kata Bercetak Miring dan Penataan.
14	GNP 25/26	09 Juni 2026	BUDIMAN AGUNG PRATAMA	Lainnya	ACC Ujian.
15	GNP 25/26	08 April 2026	RENDHITYA PRIMA PUTRA	Lainnya	Konfirmasi Judul.
16	GNP 25/26	18 Mei 2026	RENDHITYA PRIMA PUTRA	Lainnya	Perbaikan Kata Bercetak Miring serta Memperjelas Pembahasan.
17	GNP 25/26	15 Juni 2026	RENDHITYA PRIMA PUTRA	Lainnya	revisi bab II ditata sesuai KTI.
18	GNP 25/26	22 Juni 2026	RENDHITYA PRIMA PUTRA	Lainnya	ACC Ujian Skripsi.

Kaprodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan
Rekreasi

☑ Valid

(WEDA, S.Pd, M.Pd)

Dosen Pembimbing Akademik

☑ Valid

(Dr. PUSPODARI, S.Pd, M.Pd)

Dosen Pembimbing Utama

☑ Valid

(Dr. BUDIMAN AGUNG PRATAMA, M.Pd)



Universitas Nusantara PGRI Kediri

Status Terakreditasi Baik Sekali

SK BAN-PT No.671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VII/2021 Tanggal 21 Juli 2021

Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM)

Kampus I Jl. K.H. Achmad Dahlan 76 Kediri 64112 Telp.(0354)771576,771503 Kediri

Website: <https://lp2m.unpkediri.ac.id> email: lemlit@unpkediri.ac.id

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini Rabu tanggal 15 Juli 2026 bertempat di Ruang UJIAN I5 Universitas Nusantara PGRI Kediri, telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri :



Nama : Rafli Evan Danuarta
NPM : 2215030148
Prodi : S1-Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi
Semester/Tahun Akademik : Genap, 25/26
Judul : KONTRIBUSI PASSING DAN KECERDASAN IQ TERHADAP
KEBERHASILAN BUILD UP KONSTRUKTIF PEMAIN USIA
16 TAHUN DI SSB GALASISWA
Dengan Hasil : Revisi Naskah
Nilai : 87 (A)

Ketua Penguji

✔ Valid

(Dr. BUDIMAN AGUNG PRATAMA,
M.Pd)

Penguji 1

✔ Valid

(WEDA, S.Pd, M.Pd)

Penguji 2

✔ Valid

(RENDHITYA PRIMA PUTRA, S.Pd,
M.Pd)

NB:

- Input Nilai dilakukan oleh Ketua Penguji, Penguji 1, dan Penguji ke-n melalui siacad
- Nilai Final berasal dari gabungan seluruh dosen penguji
- Daftar Dosen yang telah mengisi nilai: Budiman Agung Pratama, Rendhitya Prima Putra, Weda
- Pastikan semua penguji telah melakukan input nilai



Universitas Nusantara PGRI Kediri

Status Terakreditasi Baik Sekali

SK BAN-PT No.671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2021 Tanggal 21 Juli 2021

Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM)

Kampus I Jl. K.H. Achmad Dahlan 76 Kediri 64112 Telp.(0354)771576,771503 Kediri

Website: <https://lp2m.unpkediri.ac.id> email: lemlit@unpkediri.ac.id

LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI



Nama : Rafli Evan Danuarta
NPM : 2215030148
Prodi : S1-Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi
Semester/Tahun Akademik : Genap, 25/26
Hari/Tanggal Ujian : Rabu / 15 Juli 2026
Judul : KONTRIBUSI PASSING DAN KECERDASAN IQ TERHADAP
KEBERHASILAN BUILD UP KONSTRUKTIF PEMAIN USIA
16 TAHUN DI SSB GALASISWA
Dengan Hasil : Revisi Naskah
Nilai : 87 (A)

Catatan Revisi:

Saya mengapresiasi usaha Saudara dalam menyelesaikan penelitian ini. Secara umum penelitian sudah berjalan dengan baik, namun masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki sebelum skripsi dinyatakan layak. Bagian yang paling perlu diperkuat adalah pembahasan karena belum menunjukkan analisis yang mendalam dan belum mengaitkan hasil penelitian dengan teori maupun penelitian terdahulu. Selain itu, konsistensi penulisan sitasi dan daftar pustaka perlu disesuaikan dengan APA edisi ke-7. Metode penelitian juga perlu diperjelas, khususnya mengenai teknik sampling, validitas instrumen, dan alasan pemilihan analisis statistik. Dengan melakukan revisi pada aspek-aspek tersebut, kualitas skripsi akan meningkat secara signifikan dan kontribusinya terhadap pengembangan ilmu Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Olahraga akan menjadi lebih kuat, baik sekali, Sangat Baik

Ketua Penguji

(Dr. BUDIMAN AGUNG PRATAMA,
M.Pd)

Penguji 1

(WEDA, S.Pd, M.Pd)

Penguji 2

(RENDHITYA PRIMA PUTRA, S.Pd,
M.Pd)

NB:

- Tanda Tangan revisi (Ketua Penguji, Penguji 1, dan Penguji ke-n) dilakukan secara manual
- Nilai berasal dari gabungan dari seluruh dosen penguji
- Daftar Dosen yang telah mengisi nilai: Budiman Agung Pratama, Rendhitya Prima Putra, Weda

Turnitin LLCC

2215030148_Rafli Evan Danuarta

Document Details

Submission ID

trn:oid::2945:394634497

Submission Date

Jun 22, 2026, 8:14 AM GMT+0

Download Date

Jun 22, 2026, 8:26 AM GMT+0

File Name

2215030148_Rafli Evan Danuarta.pdf

File Size

586.8 KB

60 Pages**11,673 Words****70,551 Characters**

30% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Exclusions

- 1 Excluded Source
- 10 Excluded Matches

Top Sources

- 25%  Internet sources
- 11%  Publications
- 25%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

25% Internet sources
 11% Publications
 25% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	eprints.uny.ac.id	2%
2	Internet	repository.unpkediri.ac.id	1%
3	Internet	docplayer.info	1%
4	Internet	repositori.unsil.ac.id	<1%
5	Internet	text-id.123dok.com	<1%
6	Internet	lib.unnes.ac.id	<1%
7	Internet	repository.uir.ac.id	<1%
8	Student papers	Universitas Esa Unggul on 2025-07-24	<1%
9	Internet	core.ac.uk	<1%
10	Internet	vdocuments.net	<1%
11	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2018-08-21	<1%

12	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2021-07-06	<1%
13	Internet	online-journal.unja.ac.id	<1%
14	Internet	repository.uinjkt.ac.id	<1%
15	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2022-07-01	<1%
16	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2023-06-26	<1%
17	Internet	journal.ipm2kpe.or.id	<1%
18	Internet	123dok.com	<1%
19	Internet	fliphtml5.com	<1%
20	Publication	Martha Wira Utama, Bayu Insanisty, Syafrial Syafrial. "ANALISIS KEMAMPUAN T...	<1%
21	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2017-02-17	<1%
22	Internet	jurnalmahasiswa.stiesia.ac.id	<1%
23	Internet	adoc.pub	<1%
24	Internet	www.scribd.com	<1%
25	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2020-12-19	<1%

26	Internet	ejournal.unesa.ac.id	<1%
27	Internet	eprints.walisongo.ac.id	<1%
28	Internet	mukhamadarinurcahyo92.blogspot.com	<1%
29	Internet	jurnal.researchideas.org	<1%
30	Internet	www.coursehero.com	<1%
31	Student papers	LL Dikti IX Turnitin Consortium on 2026-05-11	<1%
32	Student papers	Universitas Islam Riau on 2024-08-22	<1%
33	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-06-17	<1%
34	Internet	mafiadoc.com	<1%
35	Internet	repository.umsu.ac.id	<1%
36	Internet	digilib.unimed.ac.id	<1%
37	Student papers	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa on 2024-04-04	<1%
38	Student papers	Universitas Negeri Yogyakarta on 2025-07-16	<1%
39	Internet	maria_c.staff.gunadarma.ac.id	<1%

40	Internet	simki.unpkediri.ac.id	<1%
41	Student papers	Badan PPSPM Kesehatan Kementerian Kesehatan on 2025-05-30	<1%
42	Student papers	Universitas Musamus Merauke on 2024-11-12	<1%
43	Internet	repository.usd.ac.id	<1%
44	Student papers	IAIN Ponorogo on 2024-06-20	<1%
45	Student papers	Universitas Musamus Merauke on 2024-11-11	<1%
46	Student papers	Universitas Musamus Merauke on 2024-11-13	<1%
47	Internet	journal2.um.ac.id	<1%
48	Internet	jurnal.unw.ac.id:1254	<1%
49	Internet	repository.upstegal.ac.id	<1%
50	Internet	olahragapedia.com	<1%
51	Internet	eprints.poltekkesadisutjipto.ac.id	<1%
52	Internet	fahruddin.org	<1%
53	Student papers	Universitas Bengkulu on 2022-08-12	<1%

54	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2022-07-13	<1%
55	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-10	<1%
56	Internet	digilib.uinsby.ac.id	<1%
57	Internet	eprints.iain-surakarta.ac.id	<1%
58	Internet	repository.upi.edu	<1%
59	Student papers	Udayana University on 2021-05-31	<1%
60	Student papers	Universitas Mulawarman on 2021-01-13	<1%
61	Internet	id.scribd.com	<1%
62	Internet	lipsus.kompas.com	<1%
63	Student papers	Universitas Musamus Merauke on 2026-06-02	<1%
64	Internet	repository.stikeselisabethmedan.ac.id	<1%
65	Student papers	Universitas Islam Lamongan on 2023-08-09	<1%
66	Internet	repositori.unibos.ac.id	<1%
67	Internet	repository.upnjatim.ac.id	<1%

68	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2020-07-26	<1%
69	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2025-02-06	<1%
70	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-10	<1%
71	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2019-01-13	<1%
72	Internet	repository.ar-raniry.ac.id	<1%
73	Internet	trenkuning.vercel.app	<1%
74	Student papers	Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Tengah on 2025-03-20	<1%
75	Publication	Irma Nurmalia, Ridwan Saleh. "PENGARUH INDEPENDENSI AUDITOR DAN FEE AU..."	<1%
76	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-10	<1%
77	Publication	Muhamad Robie Awaludin S, Seno Aji Nurmansah. "Pengaruh Servant Leadership..."	<1%
78	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2023-10-06	<1%
79	Internet	conferences.uin-malang.ac.id	<1%
80	Internet	repository.unj.ac.id	<1%
81	Student papers	Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Tengah on 2026-02-06	<1%

82	Student papers	Sekolah Ciiputra High School on 2011-08-25	<1%
83	Student papers	State Islamic University of Alauddin Makassar on 2019-07-25	<1%
84	Student papers	Udayana University on 2020-10-20	<1%
85	Student papers	Universitas Diponegoro on 2024-01-20	<1%
86	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2018-07-30	<1%
87	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2018-08-31	<1%
88	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2019-02-25	<1%
89	Internet	bangkabarita.blogspot.com	<1%
90	Internet	jurnaledukasia.org	<1%
91	Internet	derrybudianto.wordpress.com	<1%
92	Internet	ejurnalunsam.id	<1%
93	Internet	eprints.unm.ac.id	<1%
94	Internet	repository.unissula.ac.id	<1%
95	Internet	sipeg.unj.ac.id	<1%

96	Internet	www.duniasekolah.id	<1%
97	Publication	Alhidayah, Evaliya Isni. "Pengaruh Kepemimpinan Kepala Madrasah dan Iklim Ma...	<1%
98	Publication	Hadi Nur Herdiansyah, Nanang Mulyana. "Pengaruh Latihan Target Terhadap Ak...	<1%
99	Student papers	Sriwijaya University on 2021-09-24	<1%
100	Student papers	Sriwijaya University on 2022-01-19	<1%
101	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2017-09-08	<1%
102	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2019-01-11	<1%
103	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2024-07-10	<1%
104	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2020-11-23	<1%
105	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2022-07-18	<1%
106	Student papers	Universitas Pelita Harapan	<1%
107	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-06-15	<1%
108	Student papers	Universitas Singaperbangsa Karawang on 2023-01-04	<1%
109	Internet	digilib.uns.ac.id	<1%

110	Internet	digilibadmin.unismuh.ac.id	<1%
111	Internet	e-journal.undikma.ac.id	<1%
112	Internet	garuda.kemdikbud.go.id	<1%
113	Internet	jasmanipedia.blogspot.com	<1%
114	Internet	jdi.h.untidar.ac.id	<1%
115	Internet	repositori.usu.ac.id	<1%
116	Internet	repository.ummat.ac.id	<1%
117	Internet	scholar.unand.ac.id	<1%
118	Internet	segaborok.blogspot.com	<1%
119	Internet	yudhaaduy.wordpress.com	<1%
120	Internet	zombiedoc.com	<1%
121	Publication	Adi Suseno, Asia Asia, Daniel H. Ndahawali, Dolfie Dj Kaligis et al. "IDENTIFIKASI I...	<1%
122	Publication	Ain Putri Rustini, Tatag Yuli Eko Siswono. "Kualitas Pengajaran Masalah Matemati...	<1%
123	Publication	Arifin, Joko. "Pengaruh Program Kewirausahaan Digital dan Motivasi Berwirausa...	<1%

124	Publication	M.Adam Mappaompo, Irfan Asjaya, Muhammadong Muhammadong, Muhamma...	<1%
125	Publication	Novri Asri. "PENGARUH LATIHAN BEBAN MENGGUNAKAN KARET TERHADAP HASI...	<1%
126	Student papers	Universitas Islam Lamongan on 2023-01-17	<1%
127	Student papers	Universitas Islam Riau on 2025-04-28	<1%
128	Student papers	Universitas Jambi on 2024-08-24	<1%
129	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2024-04-24	<1%
130	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2020-11-12	<1%
131	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2023-01-10	<1%
132	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2023-10-13	<1%
133	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2024-06-13	<1%
134	Student papers	Universitas Respati Indonesia on 2022-08-17	<1%
135	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2019-07-26	<1%
136	Internet	bajangjournal.com	<1%
137	Internet	batampos.co.id	<1%

138	Internet	digilib.ikipgriptk.ac.id	<1%
139	Internet	e-theses.iaincurup.ac.id	<1%
140	Internet	id.123dok.com	<1%
141	Internet	jio.inspiree.review	<1%
142	Internet	live-look-no.icu	<1%
143	Internet	mandiri11.blogspot.com	<1%
144	Internet	nos.jkt-1.neo.id	<1%
145	Internet	oyeo.sintescasa.it	<1%
146	Internet	repository.uinjambi.ac.id	<1%
147	Internet	www.sciencegate.app	<1%
148	Student papers	Garden Grove Unified School District on 2020-07-26	<1%
149	Student papers	Universitas Islam Riau on 2025-01-06	<1%
150	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2022-08-30	<1%
151	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2019-10-17	<1%

152	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2020-05-04	<1%
153	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-05-18	<1%
154	Internet	eprints.undip.ac.id	<1%
155	Student papers	Garden Grove Unified School District on 2020-07-01	<1%
156	Publication	Ikhsanmaulana Putra. "PENGARUH GAYA SELF CHECK DAN CONVERGENT TERHAD...	<1%
157	Student papers	LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part III on 2026-04-17	<1%
158	Student papers	Sriwijaya University on 2021-07-28	<1%
159	Student papers	Udayana University on 2021-10-13	<1%
160	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2022-08-10	<1%
161	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2025-07-09	<1%
162	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2025-07-16	<1%
163	Student papers	Universitas Negeri Padang on 2025-02-05	<1%
164	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2018-08-16	<1%
165	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2025-06-25	<1%

166	Student papers	
Universitas PGRI Palembang on 2025-06-26		<1%
167	Student papers	
Universitas PGRI Semarang on 2026-04-14		<1%
168	Student papers	
Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-21		<1%
169	Student papers	
Universitas Putera Batam on 2024-01-27		<1%

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

154 Sepak bola merupakan olahraga yang sangat populer dan digemari oleh semua masyarakat baik dari golongan anak-anak, dewasa, dan orang tua. Bahkan di semua negara memiliki kompetisi sepak bola internalnya seperti negara-negara eropa, asia, amerika, afrika, dan australia. Selain terdapat kompetisi liga di masing-masing negara juga terdapat kompetisi dalam suatu wilayah seperti liga champions eropa dan liga champions asia. Tidak hanya itu saja setiap negara pasti memiliki sebuah tim nasional sepak bola seperti di Indonesia hampir setiap tim nasional bermain atmosfer atau antusias masyarakat dengan olahraga ini tidak bisa diragukan lagi. Tarigan (2001) mengatakan bahwa Sepak bola merupakan permainan beregu yang paling populer didunia dan bahkan telah menjadi permainan nasional bagi setiap negara di Eropa, Amerika Selatan, Asia, Afrika dan bahkan pada saat ini permainan itu digemari di Amerika Serikat (Admiral, 2021).

125 Permainan sepak bola ini adalah olahraga beregu yang dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing tim terdiri dari 11 pemain dengan posisi satu 62 penjaga gawang, empat pemain belakang, tiga pemain tengah, dan tiga pemain depan. Tujuan dari permainan sepak bola ini adalah mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan sampai akhir pertandingan. Tim yang memasukkan bola terbanyak ke gawang lawan sampai peluit akhir 150 pertandingan tim tersebut yang meraih kemenangan. Dikutip dari Encyclopaedia Britannica (2015), sepakbola merupakan jenis olahraga yang dilakukan atau dimainkan oleh dua regu. Masing-masing regu terdiri dari 11 pemain dengan cara bermain menggunakan kaki kecuali penjaga gawang yang boleh menggunakan kaki dan tangannya dalam bermain.

141 Dalam permainan sepak bola terdapat beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh para pemain seperti mengoper (*passing*), menggiring

(*dribbling*), meyeundul (*heading*), dan menembak (*shooting*). Keempat teknik dasar tersebut harus dikuasai untuk menciptakan permainan yang baik dan terstruktur untuk mencapai tujuan permainan yaitu meraih kemenangan. Dari keempat teknik dasar tersebut mengoper (*passing*) merupakan hal yang sangat penting di permainan sepak bola karena hampir semua teknik dasar yang dilakukan dalam pertandingan selama 45 menit x 2 adalah mengoper (*passing*).

Passing adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain (Nurcahyo & Kusnandar, 2022). Teknik *passing* dalam permainan sepak bola dibedakan menjadi 2 yaitu *passing* menggunakan kaki bagian dalam dan menggunakan kaki bagian luar, selain itu jenis *passing* juga dibedakan menjadi 2 yaitu *passing* jarak pendek (*short passing*) dan *passing* jarak jauh (*long passing*). Fungsi dan kegunaan dari kedua jenis *passing* tersebut juga berbeda tergantung dengan situasi permainan, *passing* jarak pendek digunakan ketika jarak antar rekan satu tim tidak terlalu jauh sedangkan *passing* jarak jauh dilakukan ketika rekan satu tim jaraknya jauh. *Passing* jarak jauh juga dibedakan lagi menjadi dua yaitu dengan bola datar dan bola melambung. Dalam membentuk pola permainan atau strategi bermain yang baik diperlukan juga kualitas akurasi *passing* yang baik.

Cabang olahraga sepak bola berkembang seiring berjalannya waktu dan zaman tidak heran pemain dituntut untuk selalu meningkatkan kualitas teknik dasar, fisik, maupun kecerdasan intelektual. Di semua cabang olahraga intelektual merupakan komponen yang sangat penting dan mempengaruhi prestasi atlet, tanpa diimbangi kecerdasan intelektual strategi pelatih yang diberikan kepada pemain tidak akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Melihat olahraga sepak bola ialah olahraga yang dimainkan dengan kerjasama tim sehingga perlu memahami taktikal pelatih dan juga memahami rekan satu tim di pertandingan. Sepak bola dikenal dengan permainan yang cepat karena sepersekian detik pemain harus bisa menentukan tujuan atau langkah yang dilakukan untuk menghindari

54

pressing lawan dan menyusun serangan dengan tujuan mencetak gol ke gawang lawan.

122

Kecerdasan biasanya berkaitan tentang *IQ (intelligence Quotience)*. Kecerdasan atau intelegensi merupakan faktor penting dalam sebuah olahraga untuk meraih kemenangan di pertandingan. Hal ini berarti kecerdasan intelektual merupakan syarat perlu berpikir secara kreatif, bukan syarat cukup. Seorang atlet atau pemain yang memiliki kecerdasan intelektual akan cenderung kreatif dan cepat memahami instruksi dari pelatih dan cepat mengambil sebuah tindakan dalam sebuah pertandingan dengan akurat dan efektif.

Didalam jurnalnya (Kretchmar, 2018) menjelaskan bahwa kecerdasan manusia diperlukan untuk kegiatan fisik non verbal, seperti bermain olahraga. Bermain olahraga yang sering menggunakan kecerdasan intelektual ialah olahraga tim. (Ramadhan & Fadhli, 2022) menunjukkan bahwa kecerdasan intelektual bukan hal yang ringan dipinggirkan atau disepelekan, kecerdasan intelektual sangat penting untuk mengambil sebuah tindakan atau keputusan yang akurat dan efektif. Cerdas dituntut ada dalam diri seorang atlet untuk menyelesaikan masalahnya dengan baik dan efektif sesuai dengan tujuan dalam cabang olahraganya. Kecerdasan sangat diperlukan untuk atlet terus berkembang dan meningkatkan cara bermainnya serta menunjang komunikasi atau berinteraksi kepada pelatih baik verbal maupun non verbal dengan mudah.

Permasalahannya pada pemain sepak bola indonesia sekarang masih banyak pemain yang hanya mengandalkan kecepatannya dalam berlari saja tanpa mempertimbangkan *passing* dan kecerdasan dalam bermain, padahal tanpa kedua hal itu permainan tim tidak akan berkembang bahkan tujuan permainan untuk meraih kemenangan bisa tidak tercapai kalau cara berpikir masih seperti itu.

95

Permainan sepak bola tidak lepas dari yang namanya membangun serangan. *Build up* merupakan fase pasti yang terjadi pada saat menyerang, ada *build up* yang dilakukan secara konstruktif dari lini ke lini atau juga

1

dilakukan secara *direct* (Danurwinto et al., 2017) hlm 6. Tujuan dari *build up* adalah menciptakan peluang ke gawang lawan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya sampai peluit akhir pertandingan untuk meraih kemenangan. *Build up* merupakan komponen yang sangat penting dalam keberhasilan mencetak gol ke gawang lawan. Tanpa penerapan *build up* yang baik sebuah tim tidak akan menampilkan permainan terbaik bahkan kesulitan mencetak gol ke gawang lawan. *Build up* memiliki 3 indikator menurut buku kurikulum pembinaan sepak bola indonesia 2017 yaitu membangun serangan berujung pada penciptaan peluang (Sukses), membangun serangan berujung pada penguasaan bola (Netral), dan membangun serangan berujung pada kehilangan bola (Gagal).

Keterampilan pemain dalam melakukan *build up* serangan juga sangat menentukan keberhasilan dalam membangun serangan. *Build up* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *build up* konstruktif atau kemampuan pemain dalam mengawali, mengembangkan, serta mempertahankan bola sehingga bola tetap dalam penguasaan dari area pertahanan menuju area tengah dan depan terciptanya serangan yang efektif. Keterampilan pemain dalam melakukan proses serangan atau yang dinamakan *build up* konstruktif masih menjadi permasalahan yang umum di dunia sepak bola termasuk di SSB Galasiswa ini juga mengalami permasalahan yang sama yaitu keterampilan pemain (individu) dalam melakukan *build up* konstruktif juga masih kurang baik, kesalahan yang masih sering terlihat adalah ketika melakukan sebuah serangan pemain kurang cepat dalam pengambilan keputusan, kesalahan *passing* dan sentuhan pertama, dan mencari ruang kosong saat proses *build up* berlangsung.

Pada tahun 2016 terdapat sebuah penelitian yang dilakukan oleh Bagus April Febrianto, menyatakan bahwa menendang bola atau *passing* merupakan keterampilan paling dasar yang harus dimiliki dan dikuasai pemain dalam permainan sepakbola (Febrianto, 2016).

Menurut penelitian yang dilakukan Rekha Yogatama dan Hendri Irawan pada tahun 2019, menyatakan bahwa dengan kualitas *passing* yang baik

seorang pemain bisa berlari ke ruang yang kosong dalam permainan dan mengatur permainan terutama dalam membangun strategi serangan kepada tim lawan (Yogatama & Irawandi, 2019).

41

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rhezkie Putra Ramadhan dan rekan-rekannya pada tahun 2022, menyatakan bahwa atlet sepakbola dengan level IQ tinggi dapat menjalankan arahan pelatih dengan baik. Seperti dalam hal mempertahankan bola, mencari ruang yang kosong, membangun serangan (*build up*), membendung serangan dan menciptakan peluang (Ramadhan & Fadhli, 2022).

40

SSB Galasiswa merupakan salah satu sekolah sepak bola yang berada di kabupaten nganjuk yang bertempat di desa kecubung, kecamatan pace. SSB Galasiswa didirikan pada tahun 2000. Latihan rutin yang dilaksanakan oleh SSB Galasiswa pada hari selasa, Kamis, dan minggu, dengan iuran setiap latihan bagi para pemain 5.000 rupiah. SSB Galasiswa ini termasuk salah satu sekolah sepak bola paling lama di kabupaten Nganjuk yang bertahan hingga sampai sekarang. Faktor yang membuat SSB ini bertahan sampai sekarang menurut pelatih Tommi Mazda Dwipa adalah struktur manajemen dan kepelatihan yang baik tanpa mementingkan kepentingan pribadi melainkan untuk kepentingan bersama dengan tujuan memfasilitasi atlet yang mau mengembangkan bakat di sepakbola dan menjaga SSB Galasiswa ini tetap aktif sehingga diharapkan memberikan kontribusi untuk persepakbolaan di kabupaten Nganjuk, khususnya untuk pembinaan usia muda.

84

Kelompok usia pemain yang berlatih di SSB Galasiswa ini sangat beragam, mulai dari usia 8 tahun sampai 17 tahun. Pertandingan resmi yang di program oleh PSSI yaitu Piala Soeratin baik dari Regional Kabupaten, Provinsi, maupun Nasional. Kelompok usia yang dipertandingkan dalam kompetisi tersebut adalah usia 13 tahun, 15 tahun, dan 17 tahun. Prestasi yang diperoleh SSB Galasiswa ini sangat beragam dan pada beberapa tahun terakhir prestasi yang diperoleh cukup baik terutama pada kelompok usia 15 tahun. Pada kompetisi Piala Soeratin regional kabupaten Nganjuk tahun

137

2023 dan 2024 SSB Galasiswa ini mendapatkan juara 1, dan pada periode tahun 2024 kemarin SSB Galasiswa mewakili kabupaten Nganjuk untuk mengikuti Piala Soeratin tingkat provinsi yang diselenggarakan di Kabupaten Nganjuk sebagai tuan rumah. Walaupun belum mendapatkan prestasi yang diharapkan di tingkat provinsi tetapi progres yang dicapai cukup baik, dan staf pelatih dan manajemen selalu mengevaluasi kekurangan SSB ini untuk mejadi lebih baik lagi kedepannya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti melakukan survei dan mengamati *Build up* serangan pemain usia 16 tahun tahun di SSB Galasiswa, ingin mengetahui apakah ada kaitannya *passing* dan kecerdasan *IQ* (*Intellegence Quotient*) terhadap keberhasilan *Build up* konstruktif pemain dalam proses membangun serangan. Peneliti memilih tempat penelitian di SSB Galasiswa ini karena program latihan di SSB tersebut terprogram dan terstruktur dengan baik.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat kontribusi *passing* terhadap keberhasilan *build up* konstruktif pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa?
2. Apakah terdapat kontribusi kecerdasan *IQ* terhadap keberhasilan *build up* konstruktif pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa?
3. Apakah terdapat kontribusi *passing* dan kecerdasan *IQ* terhadap keberhasilan *build up* konstruktif pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah terdapat kontribusi *passing* terhadap keberhasilan *build up* konstruktif pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa .
2. Untuk mengetahui apakah terdapat kontribusi kecerdasan *IQ* terhadap keberhasilan *build up* konstruktif pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa.

32

3. Untuk mengetahui apakah terdapat kontribusi *passing* dan kecerdasan *IQ* terhadap keberhasilan *build up* konstruktif pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa.

18

D. Manfaat Penelitian

32

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang yang disajikan *passing* dan kecerdasan *IQ* merupakan komponen pendukung dalam keberhasilan *build up* berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, manfaat penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat kontribusi teknik dasar *passing* dan kecerdasan *IQ* terhadap keberhasilan *build up* konstruktif pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa.

2

BAB II

LANDASAN TEORI

76

A. Teori dan Penelitian Terdahulu dari Variabel 1

1. Pengertian Sepak bola

54

142

89

Sepak bola merupakan olahraga yang hampir semua orang di dunia ini pasti tau apa itu permainan sepak bola. Mulai dari kalangan anak-anak, dewasa, maupun orang tua. Di setiap negara pasti memiliki liga sepak bola nya masing-masing, seperti contoh 5 liga terbaik di Eropa yaitu liga Inggris, Spanyol, Jerman, Italia, dan Prancis. Sepak bola juga menciptakan banyak sekali pemain-pemain terbaik di dunia seperti lionel messi dan cristiano ronaldo. Di era sekarang ini tahun 2025 lamine yamal salah satu talenta muda terbaik di dunia yang menampilkan performa terbaik. Sebutan untuk olahraga ini bervariasi, seperti di inggris dikenal dengan istilah *football* sementara di beberapa wilayah juga menyebutnya dengan istilah *soccer*. Dan di indonesia sendiri permainan ini sering disebut dengan sepak bola atau bolakaki.

103

4

59

Sepak bola adalah olahraga yang cara bermainnya menggunakan kaki. Tujuan dari permainan ini adalah mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya dengan ketentuan peraturan yang berlaku (Salim, 2018). Kurniawan (2011:49) menyatakan bahwa sepak bola adalah olahraga populer dimainkan oleh dua tim yang saling bertanding dengan beranggotakan 11 pemain masing-masing tim. Jadi sepak bola mengandung arti permainan beregu yang dimainkan oleh 11 pemain pada masing-masing kedua tim yang bertanding dengan tujuan mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya sampai peluit akhir pertandingan untuk meraih kemenangan. Sebelas pemain dari masing-masing tim tersebut terdiri dari satu penjaga gawang, empat pemain belakang, tiga pemain tengah, dan tiga pemain depan. Hampir semua pemain dalam permainan ini cara bermainnya menggunakan kaki tetapi

3

30

70

62

berbeda untuk penjaga gawang, mereka berhak menggunakan tanganya untuk menjaga gawang nya agar terhindar dari kebobolan. Teknik dasar dalam permainan ini antara lain seperti mengoper (*passing*), menggiring (*dribbling*), menembak (*shooting*), dan menyundul bola (*heading*). Permainan sepakbola dimainkan dengan 2 babak pada pertandingan resmi dan masing-masing babak terdiri atas 45 menit. Sepakbola tidak hanya didukung dengan keterampilan teknik dasar bermain saja tetapi perlu diperhatikan juga terkait asupan makanan (gizi), kondisi fisik, dan pemahaman cara bermain IQ (*intellegent quotient*).

2. Teknik Dasar Permainan Sepak bola

Teknik dasar bermain sepak bola harus dimiliki semua pemain sepakbola. Tanpa memiliki teknik dasar sepak bola yang baik skema permainan tidak akan sesuai dengan yang diharapkan. Selain untuk mencapai skema permainan dan tujuan permainan yaitu mencetak gol, teknik dasar juga sangat penting dalam mencapai prestasi yang diinginkan. Keberhasilan prestasi yang didapat terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi seperti kondisi fisik, kecerdasan pemain, dan keterampilan teknik dasar bermain. Seperti kutipan (NST & Adnan 2019) menyatakan bahwa kualitas permainan sepak bola dapat dilihat dari keterampilan teknik dasar pemain (Irfan Muhammad et al., 2020). Teknik dasar bermain sepak bola ialah mengoper (*passing*), menggiring (*dribbling*), menembak (*shooting*), dan menyundul (*heading*).

Passing ialah memindahkan bola dari pemain satu ke pemain lain dengan akurasi dan ketepatan tinggi (Wiriawan & Irawan, 2019). *Passing* merupakan komponen yang sangat diperlukan untuk menyusun serangan dengan baik dan terorganisir, tanpa di kualitas keterampilan *passing* yang baik oleh para pemain, skema serangan tidak akan berjalan dengan baik untuk mencetak gol ke gawang lawan. *Passing* dibedakan menjadi dua yaitu *passing* jarak pendek dan *passing* jarak jauh. *Passing* jarak pendek biasanya digunakan ketika jarak antar rekan satu tim tidak

terlalu jauh dengan menggunakan bola datar, sedangkan *passing* jarak jauh digunakan ketika jarak antar rekan satu tim jauh dan teknik mengoper bisa menggunakan bola datar dan juga bola atas atau *direct*.

Menggiring bola (*dribbling*) adalah keterampilan dasar dalam sepak bola, pemain melakukan pergerakan lari dan mendorong bola dengan kaki sehingga bola tetap dalam penguasaan, memindahkan dari satu sisi ke sisi lain, pandangan tidak condong ke bola saja melainkan melihat situasi lawan (Ardiana & Arwandi, 2018). Selain untuk memindahkan bola dari sisi satu ke sisi lain *dribbling* juga digunakan untuk mengecoh lawan dan masuk ke area pertahanan lawan untuk menciptakan peluang. *Dribbling* juga sangat penting di permainan sepak bola, pemain wajib memiliki keterampilan *dribbling* yang baik untuk mencapai tujuan permainan yaitu mencetak gol ke gawang lawan. Seperti di kutip dari (Saputra & Yenes, 2019) menyatakan bahwa *dribbling* bola salah satu teknik yang penting dalam sepakbola, dapat mengatur tempo, menerima bola, mengumpan, mengganggu pertahan lawan dan menciptakan gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan.

Shooting adalah menendang dengan punggung kaki digunakan untuk menembak ke gawang lawan. Pemain yang memiliki tendangan bagus akan mudah dalam mencetak gol baik pada tendangan penalti maupun di luar kotak penalti (Mustafa & Adnan, 2019). *Shooting* digunakan ketika situasi memungkinkan untuk mencetak gol dalam ruang yang terbuka mengarah ke gawang lawan. Teknik yang digunakan bervariasi baik dengan menendang menempatkan bola pada bagian pojok gawang atau *shooting* keras ke arah gawang. Seperti gol Leonardo Paredes ketika Argentina melawan Indonesia pada FIFA Matchday Juni 2023 *shooting* dari luar kotak penalti sebagai percobaan untuk menembus pertahanan rapat tim Nasional Indonesia dan hasilnya bisa terjadi gol untuk membuka keunggulan buat Argentina. Dari keterangan di atas *shooting* merupakan teknik dasar yang penting dalam permainan sepak bola dan harus dimiliki oleh semua pemain untuk menciptakan peluang ke gawang lawan dan mencetak gol.

Heading merupakan teknik dasar penting dalam permainan sepak bola, selain mengoper dengan menggunakan kepala *heading* juga sebagai penghalau serangan bola atas lawan dan cara mencetak gol ke gawang lawan. Menurut (Putra & S, 2020) menyatakan *heading* termasuk teknik dasar yang harus dimiliki oleh semua pemain berguna untuk bertahan dan mencetak gol pada pertandingan. Kesalahan cara melakukan *heading* bagi pemula biasanya terletak pada perkenaan bola saat melakukan *heading* dan pandangan tidak fokus ke bola atau memejamkan mata karena takut terhadap bola yang datang, sehingga gerakan atau teknik *heading* yang dilakukan tidak efisien (tidak sesuai dengan yang diharapkan). Cara melakukan *heading* ada beberapa langkah menurut (Arifan, 2020) sebagai berikut:

1. Pada saat melihat datangnya bola, langsung data ke arah bola dengan menghadangnya.
2. Perhatikan arah datanya bola dan perkenaan bola pada kening.
3. Jangan memejamkan mata agar tidak kesakitan dan salah perkenaan.
4. Sundul lah bola dengan kuat dan jangan sampai bola itu menimpa kepala anda melainkan anda yang mendorong atau menimpa bola tersebut.

3. *Passing* Dalam Permainan Sepak bola

Dalam permainan sepak bola *passing* bola ialah sebuah teknik yang harus dikuasai oleh setiap pemainnya (Irawan et al., 2020). Mengumpan bola harus disertai dengan pergerakan lari serta melidungi bola agar tetap dalam penguasaan, membebaskan diri dari lawan dan maju melakukan tipuan menerobos ke depan (Wicaksana et al., 2021). *Passing* merupakan teknik dasar yang paling sering digunakan dalam permainan sepak bola, hampir semua yang dilakukan pemain dalam permainan tersebut ialah mengoper bola. Struktur permainan yang baik juga dipengaruhi kualitas *passing* yang baik, tanpa adanya kualitas *passing* yang baik dari pemain, struktur permainan atau pola permainan tidak akan sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan dari melakukan

55 *passing* itu sendiri ialah untuk mengoper bola ke rekan se tim untuk menciptakan ruang sehingga menghubungkan bola dengan progresif ke depan untuk menciptakan peluang atau gol ke gawang lawan dan mengamankan daerah pertahanan dalam permainan (Rohendi at al., 2020).

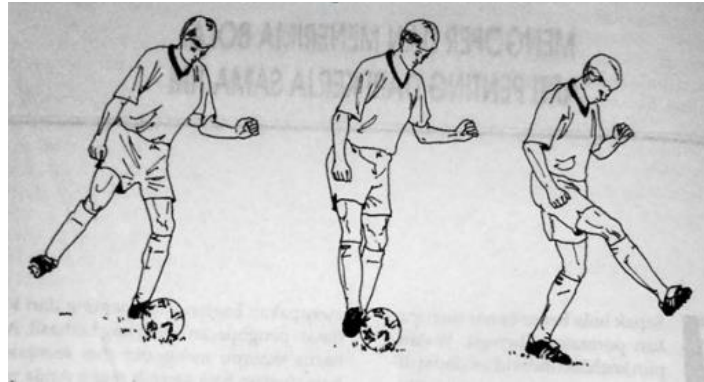
158
47
130
98 Keberhasilan sebuah tim dalam meraih kemenangan dalam sebuah pertandingan sangat dipengaruhi oleh kualitas *passing* pemain. Bagaimana tidak, hampir semua teknik dasar yang sering dilakukan dalam pertandingan ialah *passing*. Skema atau pola permainan dari arahan pelatih tanpa didukung dengan *passing* yang baik juga tidak akan terlaksana dengan baik. Dalam sebuah permainan sepak bola untuk meraih kemenangan yang harus dilakukan ialah mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan terhindar dari kebobolan. Untuk menciptakan gol ke gawang lawan dipengaruhi berbagai faktor mulai dari keterampilan teknik dasar yang baik, kecerdasan dalam bermain, kondisi fisik, dan mental pemain. Tanpa memiliki beberapa faktor tersebut sebuah tim akan sulit meraih kemenangan khususnya teknik dasar *passing* ini yang merupakan hal mendasar dan sangat penting dalam permainan sepak bola.

Passing di sepak bola dibedakan menjadi dua yaitu *passing* datar (bawah menyusur tanah) dan *passing* lambung (bola melambung ke atas). Dalam *passing* tubuh yang berperan penting ialah kaki (Febrianto, 2016). Dimana tungkai yang memegang peranan penting dalam keberhasilan teknik dasar *passing* tersebut sehingga mengarah sesuai dengan sasaran. Kegunaan kedua jenis *passing* tersebut juga berbeda dilihat dalam situasi permainan. *Passing* datar digunakan ketika jarak antar rekan satu tim dekat sehingga untuk memudahkan pemain menguasai bola dengan baik. Sedangkan *passing* lambung digunakan ketika jarak antar rekan satu tim jauh sehingga menggunakan teknik umpan lambung untuk menghindari bola direbut oleh lawan. Dalam melakukan *passing* lambung harus dilakukan dengan akurasi yang baik sehingga bola dapat dikuasai dengan mudah oleh rekan satu tim, dan

dari kedua *passing* tersebut yang paling sulit dilakukan ialah *passing* lambung karena dituntut memiliki akurasi yang baik dengan tujuan mempermudah rekan satu tim dalam menguasai bola. Maka dari itu *passing* dalam permainan sepak bola sangat berperan penting dalam keberhasilan terutama dalam mencetak gol ke gawang lawan. Untuk menyusun serangan yang baik diperlukan kualitas *passing* yang baik juga sehingga tujuan dari permainan yaitu mencetak gol ke gawang lawan sebanyak-banyaknya, terhindar dari kebobolan, dan meraih kemenangan tercapai dengan sesuai yang diharapkan.

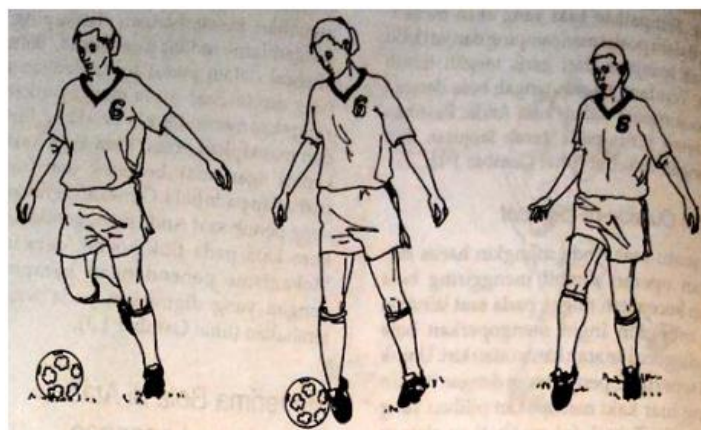
Ada beberapa strategi *passing* (mengumpan) dalam permainan sepakbola menurut Luxbacher (2012:11) sebagai berikut:

1) *Passing Inside-of-the-foot*, *passing* ini menggunakan kaki bagian dalam untuk melakukan umpan kepada rekan satu tim. *Passing* ini biasanya digunakan pada saat mengoper bola dengan arah bola yang mendatar. *Passing* ini lebih sering digunakan dalam jarak yang relatif pendek antar pemain dalam satu tim untuk efektifitas dalam mengoper bola. Langkah pelaksanaan *passing* ini posisikan badan berdiri menghadap ke target. Posisikan kaki yang menumpu atau yang tidak digunakan untuk menendang di samping bola dan arahkan ke target yang dituju. Tempatkan posisi kaki saat menendang bola dengan posisi menyamping dan ayunkan ke belakang. Tendang atau dorong bola menggunakan kaki bagian samping dalam. Pada gerakan lanjutan setelah melakukan *passing* usahakan tetap dalam posisi lurus. Pindahkan berat badan ke depan untuk menjaga keseimbangan. Gambar pelaksanaannya seperti dibawah ini:



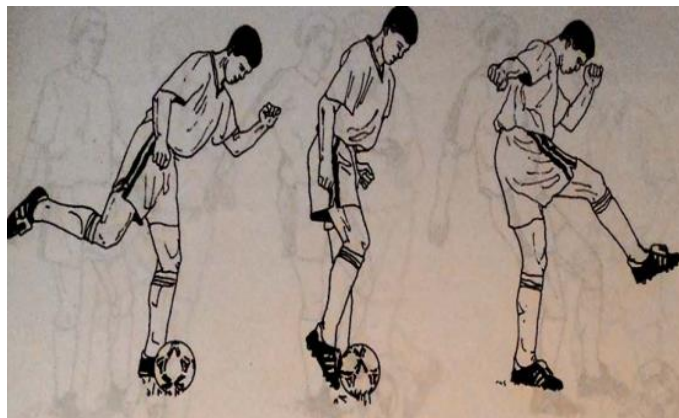
Gambar 2.1 *Passing inside-of-the-foot*
(Luxbacher 2012:12)

- 2) *Passing outside-of-the-foot* merupakan operan yang dilakukan dengan arah miring atau ke samping secara diagonal baik ke arah kanan maupun kiri (Zaini Miftach, 2018). Pelaksanaan gerakan operan ini posisikan kaki yang menumpu untuk keseimbangan sedikit berada di samping belakang bola. Julurkan kaki yang digunakan untuk menendang ke arah bawah dan putar sedikit ke arah bagian dalam. Lakukan gerakan mendang terbalik dengan perkenaan bola pada bagian bawah tengah dan perkenaan kaki saat menendang pada bagian luar dari punggung kaki. Setelah itu jaga kaki agar tetap lurus kedepan. Gambar seperti di bawah ini:



Gambar 2.2 *Passing outside-of-the-foot*
(Luxbacher 2012:12)

- 4
- 4
- 3) *Passing Instep* merupakan operan bola yang digunakan untuk jarak sekitar 25 yard atau kurang lebih 22 meter dengan menggunakan kaki bagian punggung (kura-kura). Letakkan kaki yang menumpu untuk menjaga keseimbangan di samping bola yang akan ditendang dengan posisi lutut sedikit ditekuk. Badan, bahu, dan pinggul menghadap lurus kepada target yang akan dituju. Pada saat mengayunkan kaki ke arah belakang perhatikan kaki harus dalam kondisi lurus dan kuatkan atau kunci punggung kaki (kura-kura) agar akurasi operan baik saat menendang bola. Pandangan fokus kepada bola yang akan ditendang. Bagian akhir gunakan gerakan penuh saat menendang pada bagian titik kontak bola. Gambar seperti di bawah ini:



Gambar 2.3 *Passing Instep*
(Luxbacher 2012:12)

4. Penelitian Terdahulu Variabel 1

- 28
- 1) Menurut penelitian yang dilakukan Rekha Yogatama dan Hendri Irawan pada tahun 2019 halaman 705 menyatakan bahwa dengan kualitas *passing* yang baik seorang pemain bisa berlari ke ruang yang kosong dalam permainan dan mengatur permainan terutama dalam membangun strategi serangan kepada tim lawan (Yogatama & Irawandi, 2019).

- 2) Menurut penelitian yang dilakukan oleh Heri Rustanto pada tahun 2017 halaman 22 menyatakan bahwa operan atau *passing* digunakan dalam proses serangan dan proses bertahan (Rustanto, 2017). berdasarkan pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa *passing* merupakan komponen penting dalam permainan sepak bola khususnya dalam hal penyerangan (*build up*).
- 3) Menurut penelitian yang dilakukan oleh Awang Roni Effendi pada tahun 2017 halaman 66 menyatakan bahwa operan digunakan untuk mengandalkan kecepatan pemainnya seperti dalam hal penyerangan maupun bertahan (Effendi, 2017).
- 4) Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ramadani dan rekan rekannya pada tahun 2025 halaman 129 menyatakan bahwa dengan keterampilan *passing* yang baik sebuah tim bisa menentukan keberhasilan dalam membangun serangan (*build up*) dan menguasai jalanya pertandingan (Ramadani, Andi Atsam Mappanyukki, 2025).
- 5) Menurut penelitian yang dilakukan oleh Alex Aldha Yudi pada tahun 2019 halaman 4 menyatakan bahwa *passing* dalam permainan sepakbola sangat berguna dalam hal menyusun serangan dan mencetak gol ke gawang lawan (Yudi, 2019).

B. Teori dan Penelitian Terdahulu dari Variabel 2

1. Kecerdasan IQ (*Intelligence Quotient*) Dalam Permainan Sepak bola
Cabang olahraga sepak bola sangat berkembang seiring berkembangnya zaman, pemain dituntut untuk selalu meningkatkan keterampilan bermainnya, baik dari segi kemampuan teknik, taktik, dan juga kondisi fisik. Kemampuan tersebut akan menunjang performa tim dan kemampuan individual pemain. Kemampuan individual atlet tidak hanya dengan bakat dan keterampilan penguasaan teknik dasar saja tetapi, kecerdasan atau intelektual pemain harus ditingkatkan dalam meningkatkan keterampilan bermain, baik secara tim maupun individu dan juga pemahaman pemain terhadap taktikal yang diberikan oleh

32 pelatih sehingga apa yang disampaikan pelatih bisa tersampaikan dengan baik. Bahkan beberapa pemain dari luar negeri untuk bisa bermain sepak bola profesional diwajibkan untuk berkuliah. Kecerdasan merupakan komponen yang sangat penting dalam cabang olahraga sepak bola karena dengan kecerdasan pemain, ketika pelatih menyampaikan instruksi kepada pemain bisa dipahami dan dilaksanakan dengan baik. Kecerdasan *IQ (Intelligence Quotient)* juga sangat berpengaruh terhadap kreatifitas pemain ketika pertandingan karena peran pelatih ketika pertandingan berlangsung hanya 30%, dan yang 70% tergantung kreatifitas pemain lapangan.

145 Kecerdasan atlet bisa di bilang berkaitan erat dengan *IQ (Intelligence Quotient)*. Kecerdasan atau *IQ* merupakan faktor penting dalam sebuah pertandingan olahraga dan jadi penentu sebuah tim untuk meraih kemenangan. Dalam sebuah pertandingan seorang atlet diwajibkan berpikir secara cepat, kreatif, dan efektif. Karena apabila ada situasi kondisi dalam permainan dan instruksi dari pelatih maka respon pemain harus cepat terhadap stimulus tersebut sehingga dapat menentukan keputusan yang akan dilakukan dengan baik dan efektif. Oleh sebab itu kecerdasan atau *IQ* di atas rata-rata merupakan syarat wajib dan perlu bagi seorang pemain, bukan hanya syarat cukup (Ramadhan & Fadhli, 2022). Seorang pemain akan berpikir secara kreatif dan menentukan tindakan yang dilakukan secara efektif dengan ditandai mempunyai kecerdasan atau *IQ* yang tinggi juga. Tingkat kecerdasan di atas rata-rata yang dimiliki pemain juga menentukan kemudahan menangkap sebuah informasi yang disampaikan dengan baik dan juga penerapan sebuah informasi yang disampaikan tersebut akurat dan efisien dalam olahraga.

Menurut pernyataan yang terdapat pada jurnalnya (Kretchmar, 2018) menjelaskan bahwa kecerdasan seseorang sangat diperlukan untuk aktivitas fisik nonverbal seperti olahraga. Dan olahraga permainan yang paling menggunakan kecerdasan dalam bermain adalah olahraga tim. (Juel et al, 2017) menyatakan bahwa karakter seseorang

61

beraneka ragam dan karakteristik kepribadian merupakan hal yang sangat penting dalam proses penerapan secara efektif dengan peraturan berbagai macam.

Seperti di persepakbolaan indonesia pemain lebih mementingkan kondisi fisik dari pada intelegensi mereka, banyak pemain yang mempunyai kecepatan dalam berlari tapi kurang dalam kecerdasan dalam bermain. Padahal faktor pendidikan sangat berpengaruh dalam perkembangan atlet untuk meningkatkan cara bermain dan juga prestasi baik secara individu maupun tim.

Kecerdasan atau *IQ (Intelligence Quotient)* sangat berkaitan dengan keberhasilan penerapan strategi yang diberikan oleh pelatih kepada pemain. Menurut buku Filosofi Sepak Bola Indonesia halaman 6, struktur permainan sepak bola yaitu menyerang dan bertahan, yang mana strategi ini juga sangat berkaitan dengan kecerdasan pemain baik ketika melakukan pola serangan maupun pola bertahan yang diinstruksikan oleh pelatih. Tanpa dengan kecerdasan pemain instruksi yang disampaikan oleh pelatih tidak berjalan sesuai dengan yang diharapkan apalagi tujuan dari permainan sepak bola yaitu meraih kemenangan dengan mencetak gol ke gawang lawan sebanyak-banyaknya sehingga penerapan pola serangan dan juga pola bertahan sangat penting untuk mencapai tujuan permainan atau prestasi yang diharapkan.

50

Di dalam (Association 2009) di jelaskan bahwa kategory usia 16-20 tahun di sebut sebagai *training to compete* (latihan untuk kompetisi). Berdasarkan kutipan di atas maka di usia tersebut pemain sepak bola harus sudah diajarkan berlatih dengan tujuan untuk mengarah ke kompetisi atau pertandingan. Program latihan menurut buku filosofi sepak bola indonesia halaman 60 tentang fase latihan sepak bola berada pada fase pengembangan permainan, dimana fase ini usia 14-17 tahun para pemain atau atlet biasa disebut pada masa pubertas yang dimana pertumbuhan anatomis maupun psikologis berkembang dengan pesat,

mulai dari bertambahnya tinggi badan dan cara berpikir menjadi lebih rasional dan ingin tahu alasan sebuah tindakan yang dilakukan. Fokus latihan pada usia tersebut adalah diajarkan kemampuan bermain 11 lawan 11 dengan konteks bermain secara tim (kekompakan) dan tim saat menyerang (*build up – scoring*). Maka dari itu kecerdasan pemain sangat berpengaruh baik dalam memahami instruksi pelatih, kerja sama tim, dan juga keberhasilan *build up* (membangun serangan) dengan mencetak gol ke gawang lawan sebanyak-banyaknya untuk meraih hasil yang diharapkan (kemenangan).

2. Penelitian Terdahulu Variabel 2

- 1) Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rhezkie Putra Ramadhan dan rekan-rekannya pada tahun 2022 halaman 899 menyatakan bahwa atlet sepak bola dengan level IQ tinggi dapat menjalankan arahan pelatih dengan baik. Seperti dalam hal mempertahankan bola, mencari ruang yang kosong, membangun serangan (*build up*), membendung serangan dan menciptakan peluang (Ramadhan & Fadhli, 2022).
- 2) Berdasarkan penelitian yang dilakukan Philippe Chassy pada tahun 2013 yang berjudul “*Team Paly in Football: How Science Supports F.C. Barcelonas’s Training Startegy*” pada halaman 11 menyatakan bahwa pada tingkat individu, keahlian dalam kognisi spasial (kecerdasan pemain), dan keterampilan *passing* merupakan dua faktor yang menjamin permainan tim yang baik. Pola keterampilan inilah menjadi faktor kunci meraih kemenangan (Chassy, 2013).
- 3) Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yanuar Admiral dalam skripsinya yang berjudul “*Hubungan Intelegence Quotien Dengan Tingkat Ketrampilan Bermain Sepak Bola Siswa Kelas Khusus Olahraga SMAN 1 Seyegan*”. Pada halaman 3 penelitian ini menyatakan bahwa dalam permainan sepak bola tidak hanya aspek fisik, teknik keterampilan, dan mental saja melainkan aspek

taktik juga berperan penting. Yang dimaksud taktik adalah cara berpikir seorang pemain harus cerdas dalam bermain baik menerima maupun menerapkan instruksi pelatih, cepat dalam mengambil keputusan, dan memecahkan masalah dalam permainan dengan cerdas (Admiral, 2021). Taktik pelatih seperti *build up* (membangun serangan) dan *defence* (bertahan).

C. Teori dan Penelitian Terdahulu dari Variabel 3

1. *Build up* Konstruktif Permainan Sepak bola

Berdasarkan buku Filosofi Sepak Bola Indonesia yang dibuat pada kepengurusan PSSI periode 2016-2020 pengertian *build up* adalah membangun serangan (Danurwinda et al., 2017). Sedangkan *build up* konstruktif adalah membangun serangan yang dilakukan secara konstruktif dari lini ke lini, seperti dimulai dari lini belakang ke lini tengah setelah itu ke lini depan. Dalam menerapkan serangan yang baik dan terorganisir dibutuhkan pemahaman antar pemain, kondisi fisik, keterampilan penguasaan teknik dasar, dan kecerdasan pemain dalam pertandingan. Fase membangun serangan merupakan fase yang sangat penting dalam proses mencetak gol ke gawang lawan. Tanpa menguasai cara membangun serangan yang baik maka tim tersebut akan kesulitan untuk mencetak gol ke gawang lawan, padahal tujuan dari permainan sepak bola adalah mencetak gol ke gawang sebanyak-banyaknya sampai peluit akhir pertandingan untuk meraih kemenangan.

Di era modern sekarang ini perkembangan sepak bola sudah sangat pesat, bahkan pelatih dituntut untuk memberikan racikan taktik terbaik untuk meraih kemenangan dalam pertandingan. Faktor utama terciptanya gol dalam permainan sepak bola ialah *build up* (membangun serangan). Maka dari itu *build up* konstruktif merupakan salah satu komponen *build up* yang sangat penting dalam sebuah tim untuk mencetak gol ke gawang lawan sebanyak-banyaknya sampai peluit akhir pertandingan dan meraih kemenangan.

Yang kedua ialah fase menyelesaikan serangan yang berarti mencetak gol ke gawang lawan atau biasa disebut *goal scoring*. Fase penyelesaian serangan ini adalah hal yang sangat penting setelah proses membangun serangan karena tujuan dari sepak bola ialah meraih kemenangan dan yang berhak menang ialah tim yang memasukkan bola ke gawang lawan lebih banyak, oleh karena itu fase penyelesaian serangan ini sangat penting dalam mencapai tujuan dari sepak bola ialah mencetak gol dan meraih kemenangan. Terdapat 3 macam kriteria dalam *build up* membangun serangan sebagai berikut :

- 1) Membangun serangan berujung kepada penciptaan peluang = SUKSES
- 2) Membangun serangan berujung hanya pada penguasaan bola = NETRAL
- 3) Membangun serangan berujung pada kehilangan bola = GAGAL

Selain fase menyerang diatas juga ada fase dalam bertahan untuk mempertahankan gawang agar terhindar dari kebobolan. Di dalam fase bertahan ini dibagi menjadi dua bagian yaitu fase mengganggu lawan membangun serangan dan fase mencegah lawan selesaikan serangan atau biasa disebut penyelesaian akhir. Berdasarkan buku Kurikulum Pembinaan Sepak Bola Indonesia (FILANESIA) terutama halaman 7 menjelaskan tentang kaitannya dengan cara bertahan seperti yang disebutkan diatas. Fase mengganggu lawan membangun serangan, fase yang dimaksud ini ialah mencegah lawan untuk bisa membangun serangan ke arah pertahanan tim yang tidak menguasai bola dengan *pressing* atas maupun bertahan setengah lapangan. Yang dimaksud *pressing* atas ialah merebut bola di area pertahanan lawan dengan tujuan menciptakan peluang atau gol dari hasil merebut bola tersebut kepada tim lawan. Dengan mempertimbangkan kekompakan dan kerjasama tim yang baik ketika melakukan *pressing* atas sehingga fase bertahan dengan menggunakan *pressing* atas bisa berjalan dengan sempurna. Sedangkan teknik bertahan dengan setengah lapangan ialah mencegah

lawan masuk ke area pertahanan dengan menjaga area setengah lapangan agar terhindar dari kebobolan. Indikator penilaian terhadap fase mengganggu lawan membangun serangan dibagi menjadi tiga yaitu:

- 1) Mengganggu lawan ketika melakukan serangan dan bisa merebut bola bahkan menguasai bola = SUKSES
- 2) Mengganggu lawan ketika melakukan serangan tetapi tidak merebut bola hanya mempertahankan area pertahanan agar terhindar dari kebobolan = NETRAL
- 3) Mengganggu lawan ketika melakukan serangan tetapi bola lawan bisa berprogresif ke depan dan mendapatkan peluang = GAGAL

Fase yang kedua ialah fase mencegah lawan menyelesaikan serangan, fase ini juga merupakan salah satu hal penting dalam sepak bola karena penyelesaian serangan ialah usaha tim dalam mencetak gol ke gawang lawan. Tanpa adanya cara bertahan dengan mencegah penyelesaian akhir tim lawan maka tim tersebut akan kebobolan. Fase mencegah lawan menyelesaikan serangan tujuannya adalah untuk mencegah serangan lawan agar terhindar dari kebobolan. Seperti contoh dengan melakukan *block* dan *tackle* atau menangkap dan menepis bola bagi penjaga gawang. Indikator dari penilaian mencegah lawan menyelesaikan serangan juga dibagi menjadi tiga bagian sebagai berikut:

- 1) Mencegah lawan ketika melakukan serangan dan berhasil merebut bola = SUKSES
- 2) Mencegah lawan ketika melakukan serangan namun belum berhasil merebut bola dan bola masih dikuasai tim lawan = NETRAL
- 3) Mencegah lawan ketika melakukan serangan namun terjadi gol atau kebobolan = GAGAL

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan *Build up* Konstruktif

Keberhasilan *build up* konstruktif merupakan keberhasilan pemain (individu) dalam proses melakukan serangan yang dilakukan dari lini ke lini. Dalam proses membangun serangan ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilannya, dari beberapa faktor tersebut antara lain *passing* dan kecerdasan pemain sepak bola. Keberhasilan *build up* juga dipengaruhi dengan taktik pelatih dan juga kualitas pemain. Pemain dengan keterampilan teknik dasar yang baik, penempatan atau pemahaman posisi, serta komunikasi antar pemain yang solid maka proses *build up* berjalan dengan efektif. Selain itu faktor kondisi fisik dan mental juga sangat mempengaruhi keberhasilannya. Pemain dengan kondisi fisik dan juga mental yang baik akan bisa melakukan permainan secara maksimal tanpa merasakan kelelahan serta pemain dengan kondisi mental yang baik tidak akan panik saat ditekan lawan dan percaya diri ketika bermain.

Pada saat pertandingan berlangsung *build up* atau membangun serangan bisa kapan saja dilakukan sesuai dari strategi pelatih yang diaplikasikan. Tetapi pada sepak bola modern saat ini selalu menerapkan strategi *build up* untuk membangun serangan. dalam proses membangun serangan terdapat elemen penting di dalamnya yaitu *passing* yang akurat, penguasaan bola, dan pergerakan pemain dalam permainan yang terorganisir. Keberhasilan *Build up* ditentukan oleh keterampilan pemain dalam menguasai teknik dasar seperti *passing*, *first touch*, dan *dribble* (Ajodyo et al., 2025)

Dari beberapa faktor tersebut keterampilan *passing* dan kecerdasan *IQ* juga mempengaruhi keberhasilan *build up* pemain sepak bola. Menurut Ramadani pada tahun 2025 menyatakan bahwa dengan keterampilan *passing* yang baik sebuah tim bisa menentukan keberhasilan dalam membangun serangan (*build up*) dan menguasai jalanya pertandingan. Menurut Rhezkie Putra Ramadhan pada tahun 2022 menyatakan bahwa atlet sepak bola dengan level *IQ* tinggi dapat

menjalankan arahan pelatih dengan baik. Seperti dalam hal mempertahankan bola, mencari ruang yang kosong, membangun serangan (*build up*), membendung serangan dan menciptakan peluang. *Passing* dan kecerdasan pemain merupakan hal yang sangat penting dalam permainan sepak bola. Pemain dengan keterampilan *passing* yang baik akan mudah dalam mengalirkan bola dari belakang ke depan untuk mencetak gol ke gawang lawan dan pemain dengan keceerdasan IQ yang tinggi akan mudah memahami instruksi pelatih dan juga cepat dalam mengambil keputusan dalam permainan.

3. Penelitian Terdahulu Variabel 3

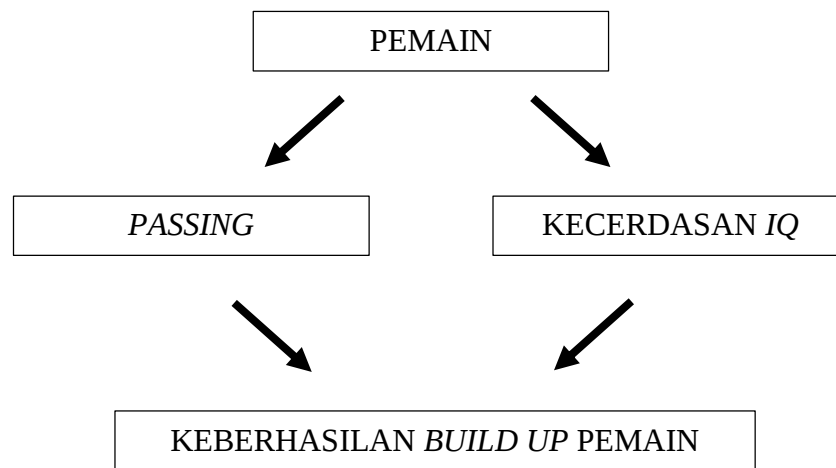
Berdasarkan pernyataan di atas beberapa referensi yang menyatakan bahwa *passing* dan juga kecerdasan pemain sangat mempengaruhi keberhasilan *buil up* serangan sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rekha dan Hendri (2019) menyatakan pemain yang memiliki kualitas *passing* yang sangat baik maka pemain tersebut bisa berlari ke ruang yang kosong dan mengatur permainan seperti dalam proses membangun serangan.
- 2) Penelitian terdahulu selanjutnya yaitu terkait dengan kecerdasan IQ pemain sepak bola. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rhezkie dan rekan-rekannya (2022) menyatakan bahwa pemain sepak bola dengan level IQ tinggi dapat menjalankan arahan pelatih dengan baik. Seperti dalam hal mempertahankan bola, mencari ruang yang kosong, membangun serangan (*build up*), membendung serangan dan menciptakan peluang.

D. Kerangka Berpikir

Menurut Widayat dan Amirullah tahun 2002 kerangka berpikir atau disebut sebagai kerangka konseptual adalah model konseptual berkaitan tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Syahputri et al., 2023).

Di dalam kerangka pemikiran ini variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian dijelaskan secara relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan sebuah dasar untuk menjawab permasalahan dalam penelitian tersebut. Kerangka berpikir merupakan penjelasan terkait pola hubungan variabel yang akan diteliti ialah hubungan antara variabel independen (X) dan dependen (Y). Dalam penelitian ini variabel independen yang akan diteliti ialah dua elemen yang terdiri dari *Passing* dan Kecerdasan *IQ*. Sedangkan variabel dependen ialah keberhasilan *Build up* pemain (membangun serangan).



Gambar 2.4 Kerangka Berpikir

E. Hipotesis Penelitian

1. Terdapat kontribusi *passing* terhadap keberhasilan *build up* konstruktif pada pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa.
2. Terdapat kontribusi kecerdasan (*IQ*) terhadap keberhasilan *build up* konstruktif pada pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa.
3. Terdapat kontribusi *passing* dan kecerdasan (*IQ*) terhadap keberhasilan *build up* konstruktif pada pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa.

3

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

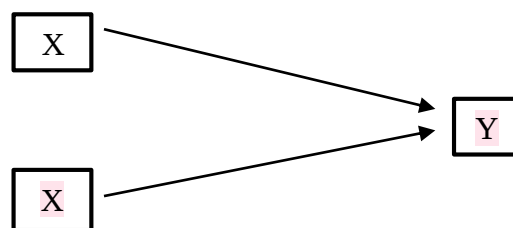
19

Menurut Hardani tahun 2020, penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang terstruktur terhadap kejadian serta hubungannya. Menurut Priyono (2008) metode penelitian kuantitatif adalah sebuah pemikiran ilmiah yang didalamnya itu terdapat proses pembentukan ide dan gagasan diberlakukan secara cermat dengan menggunakan prinsip nomotetik dan memakai pola deduktif. Metode penelitian kuantitatif merupakan sebuah penelitian yang dilakukan dengan alat sebagai olah data menggunakan statistik, oleh sebab itu data yang diperoleh dan hasil yang didapatkan berbentuk angka (Syafriada, 2021).

44

Metode penelitian yang digunakan serta dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian korelasional kuantitatif. Metode penelitian korelasional adalah penelitian yang memiliki sifat meneliti tingkat hubungan dari variabel satu dengan variabel lain yang diteliti berdasarkan koefisien korelasi. Desain penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

93



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

X1 = *Passing* Sepak Bola

X2 = Kecerdasan IQ

Y = Keberhasilan *Build up* Konstruktif

Berdasarkan gambar desain penelitian di atas, dapat dideskripsikan bahwa semakin tinggi hasil data yang diperoleh ketiga variabel X (Independen) yaitu *passing* dan kecerdasan *IQ* maka semakin besar juga hasil data keberhasilan *build up* konstruktif pemain (membangun serangan).

B. Definisi Operasional

Menurut Suharsimi Arikunto (2006) variabel ialah sebuah objek penelitian yang dimana menjadi pusat perhatian suatu penelitian. Dalam sebuah penelitian pasti ada objek yang menjadi titik atau sasaran penelitian. Untuk menghindari salah penafsiran pada penelitian ini, maka penjelasan definisi operasional sebagai berikut (Admiral, 2021):

1. Variabel Independen (X)

- a) *Passing* merupakan tingkat keterampilan *passing* pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa. Dengan tes pengukuran *passing* dengan jarak 7 meter dengan indikator-indikator penilaian seperti sikap awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir yang divalidasi oleh ahli.
- b) Kecerdasan merupakan tingkat kecerdasan pemain yang dimiliki pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa. Tes yang dilakukan ini menggunakan tes *CFIT* soal terdiri dari 6 gambar dan 6 pilihan jawaban yang dimana nanti memilih satu gambar yang hilang di gambar soal tersebut.
- c) Keberhasilan *Build up* Pemain (membangun serangan) merupakan keterampilan pemain dalam proses membangun serangan pada saat dalam situasi permainan pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa. Instrumen tes yang dilakukan adalah menggunakan *Small Sided Game* (5 vs 5) dengan waktu 2 x 10 menit. Modifikasi ukuran lapangan yaitu 30 x 20 meter. Indikator-indikator penilaian keterampilan *build up* pemain terdiri dari akurasi *passing*, pengambilan keputusan, kontrol bola, dan pergerakan mencari ruang.

C. Instrumen Penelitian

Pengertian instrumen penelitian menurut Sugiyono (2007) adalah sebuah alat, bahan atau tes yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dari variabel yang diteliti untuk mendukung keberhasilan dalam suatu penelitian yang dilakukan. Sedangkan pengertian tes menurut Suharsimi Arikunto (2006) menyatakan bahwa tes merupakan rangkaian tindakan baik dalam bentuk pertanyaan atau alat dan bahan untuk mengukur dan mengetahui keterampilan, kecerdasan, kognitif, kemampuan atau bakat yang dimiliki, baik secara individu maupun kelompok. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini seperti berikut:

1. Tes Keterampilan *Passing*

Tes keterampilan *passing* ini adalah pengembangan dari sebuah penelitian dari Mochammad Afifudin (Afifudin, 2022) dengan pelaksanaan tes setiap pemain melakukan 4 kali pengulangan *passing* dengan jarak 7 meter. *Passing* pertama untuk mengetahui sikap awal, *passing* kedua untuk mengetahui sikap pelaksanaan, *passing* ketiga untuk mengetahui *Follow through*, dan *passing* yang keempat untuk mengetahui hasil. Indikator-indikator penilaian keterampilan *passing* sepak bola sebagai berikut:

Tabel 3.1 Indikator-indikator Penilaian Keterampilan *Passing*

No	Indikator	Deskripsi	Skor 1-5
1.	Sikap Awal	a. Berdiri pandangan melihat target. b. Posisi kaki yang menjaga keseimbangan berada di sebelah bola. c. Kaki menghadap ke target	

12

		d. Kaki bagian dalam yang dilakukan untuk menendang dalam posisi menyamping. e. Fokus terhadap bola.	
2.	Sikap Pelaksanaan	a. Posisi tubuh berada di atas bola. b. Posisi lutut sedikit ditekuk. c. Kaki yang digunakan untuk menendang diayunkan ke arah depan. d. Pandangan tertuju kepada arah sasaran. e. Gunakan kaki bagian samping dalam untuk menendang dan perkenaan bola terdapat pada bagian tengah bola.	
3.	Follow through	a. Pindahkan berat badan ke depan setelah melakukan <i>passing</i>. b. Gerakan lanjutan searah dengan bola. c. Lakukan gerakan akhir dengan halus. d. Ketika setelah melakukan tendangan kaki yang digunakan menendang mendarat	

58

12

		sedikit di depan kaki yang menumpu. e. Menjaga keseimbangan.	
4.	Hasil	a. Arah bola harus kedepan. b. Bola mengarah ke sasaran masih dalam jangkauan. c. Akurasi saat menendang bola. d. Mudah saat menerima bola. e. Bola mendarat di atas lapangan tidak lebih dari 30 cm.	
Keterangan penilaian: Skor 5 = ketika seluruh indikator deskripsi dilakukan dengan benar Skor 4 = ketika 4 indikator deskripsi dilakukan dengan benar Skor 3 = ketika 3 indikator deskripsi dilakukan dengan benar Skor 2 = ketika 2 indikator deskripsi dilakukan dengan benar Skor 1 = ketika hanya 1 indikator deskripsi dilakukan dengan benar			

(Sumber: Afifudin, 2022)

Tabel 3.2 Kategori Hasil Tes Keterampilan *Passing*

Kategori	Rentang Nilai
Sangat Baik	17-20
Baik	13-16
Cukup	9-12
Rendah	5-8
Sangat Rendah	1-4

(Sumber: Afifudin, 2022)

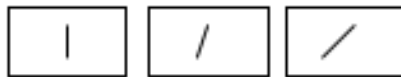
2. Tes Kecerdasan IQ Pemain

Tes *CFIT* merupakan salah satu dari jenis tes yang termasuk dalam psikologi berupa gambar-gambar yang digunakan untuk membedakan tingkat IQ, mengukur kriteria kecerdasan, menentukan jenis terapi, dan mengadakan tes untuk merekrut pegawai. (J. Angelina Widiyans, 2017)

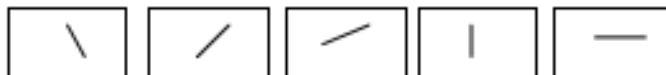
Pelaksanaan tes *CFIT* ini dilakukan di ruangan kelas, dimulai dengan peneliti memberikan lembar soal dan jawaban dari tes *CFIT*, setelah itu peneliti menjelaskan tata cara dalam mengerjakan tes. Setelah semua pemain paham proses pengerjaannya, tes dapat dimulai dengan waktu pengerjaan 30 menit. Tes ini dibagi menjadi 4 subtes dengan total soal 50 butir. Jawaban dari tes ini adalah mencari gambar yang kosong atau gambar selanjutnya dari 5 jawaban gambar yang tersedia dalam soal. Contoh gambar soal seperti berikut:

Gambar 3.2 Contoh soal tes *CFIT*

Contoh Soal :



Contoh Pilihan Jawaban :



(Sumber: J. Angelina Widiyans, 2017)

Tabel 3.3 Klasifikasi IQ *CFIT*

Skor IQ	Kategori
≥ 170	Jenius
140 – 169	Sangat cerdas
120 – 139	Cerdas
110 – 119	Diatas rata-rata
90 – 109	Rata-rata
80 – 89	Dibawah rata-rata

70 – 79	Gangguan (borderline)
≤ 70	Retardasi mental

(Sumber: J. Angelina Widians, 2017)

3. Tes Keberhasilan *Build up* Konstruktif Pemain (membangun serangan)

Tes keberhasilan *build up* pemain yang digunakan ialah pengembangan instrumen dari penelitian Herlambang Fajar Wibowo, Widiyanto, dan Mahir Dwi Nugroho (2021) dimana analisis penyerangan dalam penelitian tersebut berdasarkan pertandingan antara kedua tim. Instrumen tes yang dilakukan adalah menggunakan *Small Sided Game* (5 vs 5) dengan waktu 10 menit. Modifikasi ukuran lapangan yaitu 30 x 20 meter. Indikator-indikator penilaian keterampilan *build up* pemain terdiri dari akurasi *passing*, pengambilan keputusan, kontrol bola, dan pergerakan mencari ruang. Pelaksanaan tes ini dilakukan oleh 10 *partner* penguji termasuk peneliti, dengan masing-masing penguji mengawasi satu pemain ketika pelaksanaan tes keberhasilan *build up* konstruktif dilakukan. Tabel penilaian keberhasilan *build up* pemain sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria keberhasilan *build up* pemain

No	Indikator	Deskripsi	Skor 1-5
1.	Akurasi <i>Passing</i>	a. Mampu mengarahkan bola dengan tepat kepada rekan satu tim tanpa diintersepsi lawan b. Kekuatan <i>passing</i> sesuai dengan jarak rekan satu tim dan penerima mudah ketika mengontrol bola c. Penggunaan teknik <i>passing</i> yang benar seperti <i>inside</i>, <i>outside</i>, atau	

		punggung kaki sesuai situasi permainan d. <i>Timing</i> ketika melakukan umpan tepat sehingga tidak terjadi kehilangan momentum <i>passing</i> e. Konsisten dalam melakukan <i>passing</i> secara akurat walaupun dalam situasi ditekan lawan	
2.	Pengambilan Keputusan	a. Mampu mengambil keputusan terbaik (<i>passing, dribbling, atau shooting</i>) b. Cepat dan akurat dalam mengambil keputusan tanpa ragu c. <i>Scanning</i> lawan sebelum menerima bola untuk menentukan keputusan selanjutnya d. Kemampuan pemain dalam memprediksi arah pergerakan lawan atau rekan satu tim. e. Keputusan tepat dalam melakukan umpan baik secara progresif, ke samping, maupun ke belakang untuk mempertahankan	

		penguasaan serta memancing lawan keluar	
3.	Kontrol Bola	a. Mampu melakukan kontrol bola dengan sentuhan pertama (<i>first touch</i>) yang baik dan tetap dalam penguasaan b. Mengarahkan kontrol bola ke sisi atau ruang yang aman dan menguntungkan c. Mengontrol bola dengan menggunakan bagian tubuh yang tepat (kaki, paha, dada) saat menerima bola d. Tetap mampu mengontrol bola dengan baik meskipun dalam kondisi ditekan lawan e. Kontrol bola dekat dengan tubuh (dalam jangkauan) untuk memudahkan langkah selanjutnya	
4.	Pergerakan Mencari Ruang	a. Aktif bergerak untuk membuka ruang dan memberikan opsi <i>passing</i> b. Melakukan <i>timing</i> pergerakan yang baik sehingga ruang tidak tertutup oleh lawan	

		c. Mampu membaca ruang kosong di antara pemain lawan d. Melakukan pergerakan tanpa bola secara konsisten dan efektif e. Konsisten menawarkan diri sebagai opsi <i>passing</i> dengan posisi terbuka dan menguntungkan melakukan <i>build up</i>	
Keterangan penilaian: Skor 5 = ketika seluruh indikator deskripsi dilakukan dengan benar Skor 4 = ketika 4 indikator deskripsi dilakukan dengan benar Skor 3 = ketika 3 indikator deskripsi dilakukan dengan benar Skor 2 = ketika 2 indikator deskripsi dilakukan dengan benar Skor 1 = ketika hanya 1 indikator deskripsi dilakukan dengan benar			

Tabel 3.5 Kategori Hasil Tes Keberhasilan *Build up*

Kategori	Rentang Nilai
Sangat Baik	17-20
Baik	13-16
Cukup	9-12
Rendah	5-8
Sangat Rendah	1-4

Setelah melakukan semua rangkaian tes terhadap variabel tersebut terdiri dari tes keterampilan *passing*, tes kecerdasan *IQ*, dan tes keberhasilan *build up* pemain (membangun serangan). Langkah selanjutnya ialah melakukan analisis data menggunakan SPSS 16 dengan uji prasyarat yang

terdiri dari uji normalitas, uji multikolinieritas, dan uji linieritas. Sedangkan untuk uji hipotesis nya menggunakan uji korelasi berganda.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

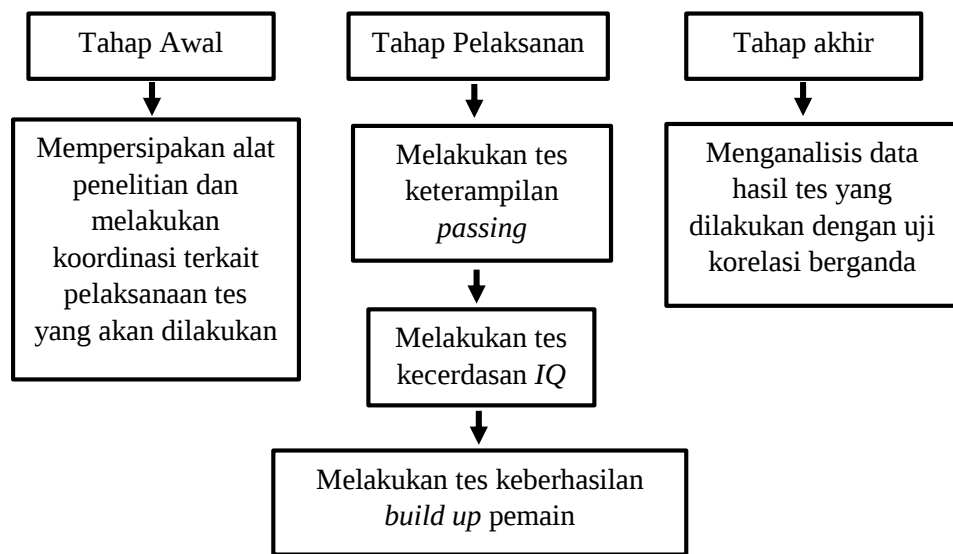
Menurut Sugiono (2013) populasi adalah total keseluruhan objek atau subjek yang menjadi sasaran pelaksanaan penelitian. Setiap penelitian harus memiliki populasi, karena populasi mempengaruhi dan menentukan kesimpulan aspek penting dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa yang berjumlah 25 pemain.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil untuk mewakili karakteristik objek atau subjek secara keseluruhan dalam proses penelitian (Subhaktiyasa, 2024). Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Sampel Jenuh. Sampel Jenuh merupakan teknik pengambilan sampel jika anggota populasi terlalu sedikit. Jumlah pengambilan dalam penelitian ini yaitu seluruh pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa yang berjumlah 25 pemain.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian kuantitatif merupakan pengoperasian metode ilmiah serta memperhatikan unsur-unsur keilmuannya. Penelitian kuantitatif terdapat beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan, yang diharapkan nanti bisa menjamin validitas hasilnya (Murjani, 2022). Langkah-langkah prosedur penelitian ini sebagai berikut: Tahap awal mempersiapkan alat untuk pelaksanaan tes pengukuran. Tahap pelaksanaan meliputi tes *passing* datar, *passing* lambung, kecerdasan *IQ*, dan tes keberhasilan *build up* pemain. Sedangkan pada tahap akhir yaitu analisis uji korelasi berganda dari instrumen tes yang dilakukan tersebut.



Gambar 3.3 Prosedur Penelitian

F. Tempat dan Jadwal Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SSB Galasiswa yang berlokasi di Desa Kecubung, Kecamatan Pace, Kabupaten Nganjuk.

2. Jadwal Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Agustus tahun 2025 dan pengambilan data dilaksanakan selama 3 hari. Rincian pelaksanaan seperti tabel berikut:

No	Jenis Tes Pengukuran	Tanggal Pelaksanaan
1.	Tes Keterampilan <i>Passing</i>	28 April 2026
2.	Tes Kecerdasan <i>IQ</i>	30 April 2026
3.	Tes Keberhasilan <i>Build up</i> Konstruktif	2 Mei 2026

Tabel 3.6 Jadwal pelaksanaan penelitian

G. Teknik Analisis Data

Menurut sugiyono (2017: 147) menyatakan bahwa teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif merupakan kegiatan sesudah data dari seluruh variabel yang diteliti terkumpul. Perhitungan dalam analisis data ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah.

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi berganda menggunakan SPSS. Tetapi sebelum melakukan uji korelasi langkah awal yang perlu dilakukan ialah melakukan uji prasyarat. Uji prasyarat yang digunakan ialah uji normalitas, uji multikolinieritas, uji linieritas, dan uji hipotesis uji korelasi berganda.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah metode yang digunakan untuk mengetahui dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini berdasarkan variabel yang akan diolah. Uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan menggunakan SPSS 16. Jika hasil signifikansi data yang diuji lebih besar dari 0,05 maka seluruh variabel berdistribusi normal. Tetapi sebaliknya jika hasil signifikansi data yang di uji lebih kecil dari 0,05 maka variasi data penelitian tidak normal.

b. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas adalah metode pengujian yang digunakan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel independen. Model regresi dikatakan baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen tersebut. Jika nilai $VIF < 10$ atau nilai $Tolerance > 0,01$ maka dapat ditarik kesimpulan tidak terjadi multikolinieritas.

c. Uji Linearitas

Uji linearitas adalah metode pengujian yang digunakan untuk memastikan bahwa variabel independen dan dependen memiliki hubungan atau tidak. Jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05 maka hubungan antara variabel independen dan dependen bersifat linear. Sebaliknya jika nilai Sig. lebih kecil dari 0,05 maka hubungan antara variabel independen dan dependen tidak bersifat linear.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi tunggal dan uji korelasi berganda menggunakan SPSS 16. Tujuan uji korelasi tunggal untuk mengetahui kontribusi antara masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Sedangkan tujuan dari uji korelasi berganda ini untuk mengetahui kontribusi antara kedua variabel independen dengan variabel dependen. Penarikan hasil keputusan jika nilai Sig. lebih kecil atau sama dengan 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Subjek

Penelitian ini dilaksanakan di SSB Galasiswa yang berlokasi di Desa Kecubung Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk. Penelitian ini dilakukan secara langsung dengan melakukan pengamatan dan tes *passing*, kecerdasan *IQ*, dan keberhasilan *build up* konstruktif pemain usia 16 tahun. Pelaksanaan ketiga tes ini dilaksanakan di tanggal yang berbeda, tes *passing* dilaksanakan tanggal 28 April 2026, tes kecerdasan *IQ* dilaksanakan tanggal 30 April 2026, dan tes keberhasilan *build up* konstruktif pemain dilaksanakan di tanggal 2 Mei 2026. Berikut adalah tabel data subjek penelitian:

Tabel 4.1 Data Subjek Penelitian

Usia (Tahun)	Jumlah Pemain	Persentase (%)
16	25	100%

2. Deskripsi Data Variabel Bebas

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan peneliti memperoleh data-data hasil penelitian yang akan dijabarkan sebagai berikut:

a. *Passing*

Dari hasil pengambilan data dan pengolahannya yang telah dilaksanakan di sekolah sepak bola galasiswa, dapat dijabarkan hasil tes *passing* sebagai berikut:

Tabel 4.2 Kategori Tes *Passing*

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Baik	17-20	9	36%
2	Baik	13-16	10	40%
3	Cukup	9-12	5	20%
4	Rendah	5-8	1	4%
5	Sangat Rendah	1-4	0	0%
Total			25	100%

Berdasarkan data tabel 4.2 di atas hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa tes *passing* pada pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa dengan jumlah sampel 25 pemain kategorinya sebagai berikut:

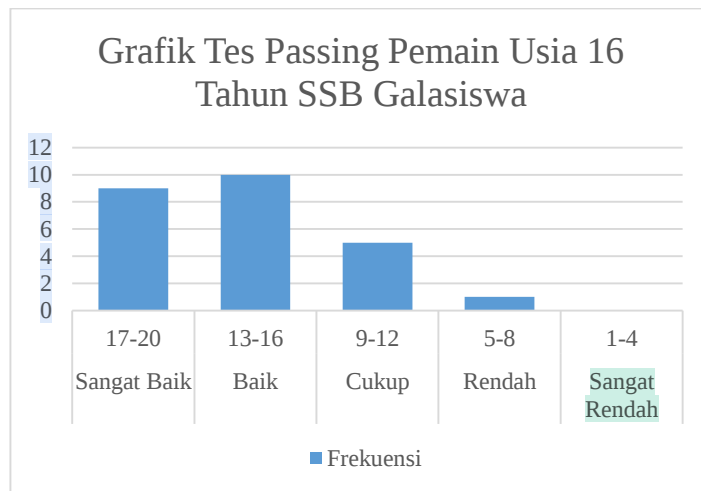
- 1) Pemain dengan kategori sangat baik = 36%
- 2) Pemain dengan kategori baik = 40%
- 3) Pemain dengan kategori cukup = 20%
- 4) Pemain dengan kategori rendah = 4%
- 5) Pemain dengan kategori sangat rendah = 0%

Tabel 4.3 Deskripsi Statistik Data Tes *Passing*

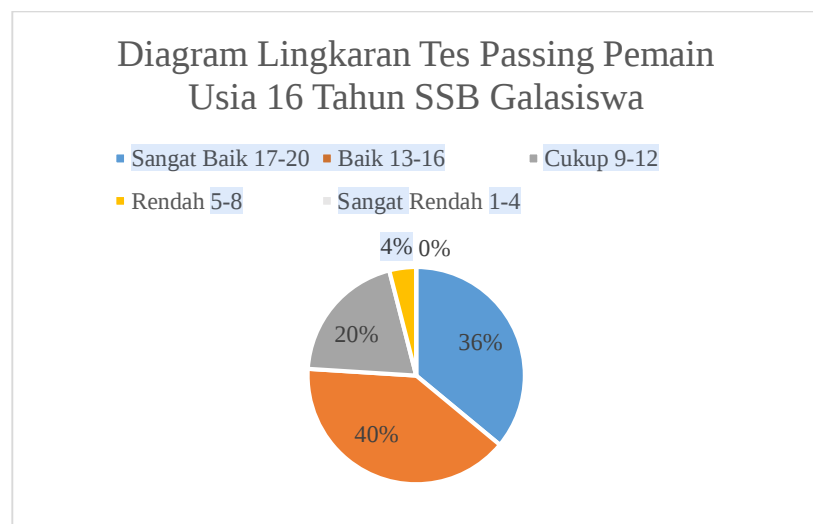
Mean	15
Median	14
Modus	17
Standar Deviasi	3
Nilai Maksimal	20
Nilai Minimal	8

Berdasarkan tabel 4.3 didapatkan analisis statistik sebagai berikut meliputi: mean dengan nilai 15, median dengan nilai 14, modus dengan nilai 17, standar deviasi dengan nilai 3, nilai maksimal dengan nilai 20, dan nilai minimal dengan nilai 8.

Dari tabel di atas dapat digambarkan grafik seperti berikut:

Gambar 4.1 Grafik Nilai Data Tes *Passing*

Berdasarkan diagram grafik di atas dapat diketahui bahwa data menunjukkan pemain dengan kategori sangat baik sejumlah 9 pemain, kategori baik sejumlah 10 pemain, kategori cukup 5 pemain, kategori rendah 1 pemain, dan kategori sangat rendah 0 pemain. Selain diagram grafik nilai tes *passing* diatas juga dapat digambarkan dengan diagram lingkaran, diagramnya sebagai berikut:

Gambar 4.2 Grafis Nilai Data Tes *Passing*

Berdasarkan gambar 4.2 diagram grafis diatas dapat diketahui bahwa data menunjukkan pemain dengan kategori sangat baik

dengan presentase 36%, pemain kategori baik dengan persentase 40%, pemain kategori cukup dengan presentase 20%, pemain kategori rendah dengan presentase 4%, dan pemain kategori sangat rendah dengan presentase 0%.

b. Kecerdasan (*IQ*)

Dari hasil pengambilan data dan pengolahan yang telah dilaksanakan di sekolah sepak bola Galasiswa, dapat dideskripsikan hasil tes kecerdasan (*IQ*) sebagai berikut:

Tabel 4.4 Klasifikasi Hasil Tes Kecerdasan (*IQ*)

No	Klasifikasi	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Jenius	≥ 170	0	0%
2	Sangat cerdas	140-169	0	0%
3	Cerdas	120-139	0	0%
4	Di atas rata-rata	110-119	0	0%
5	Rata-rata	90-109	16	64%
6	Di bawah rata-rata	80-89	9	36%
7	Gangguan (borderline)	70-79	0	0%
8	Retardasi mental	≤ 70	0	0%
TOTAL			25	100%

Berdasarkan data tabel 4.4 di atas hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa tes kecerdasan (*IQ*) pada pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa dengan jumlah sampel 25 pemain klasifikasinya sebagai berikut:

- 1) Pemain dengan klasifikasi jenius = 0%
- 2) Pemain dengan klasifikasi sangat cerdas = 0%
- 3) Pemain dengan klasifikasi cerdas = 0%
- 4) Pemain dengan klasifikasi di atas rata-rata = 0%
- 5) Pemain dengan klasifikasi rata-rata = 64%
- 6) Pemain dengan klasifikasi di bawah rata-rata = 36%

- 7) Pemain dengan klasifikasi gangguan (borderline) = 0%
- 8) Pemain dengan klasifikasi retardasi mental = 0%

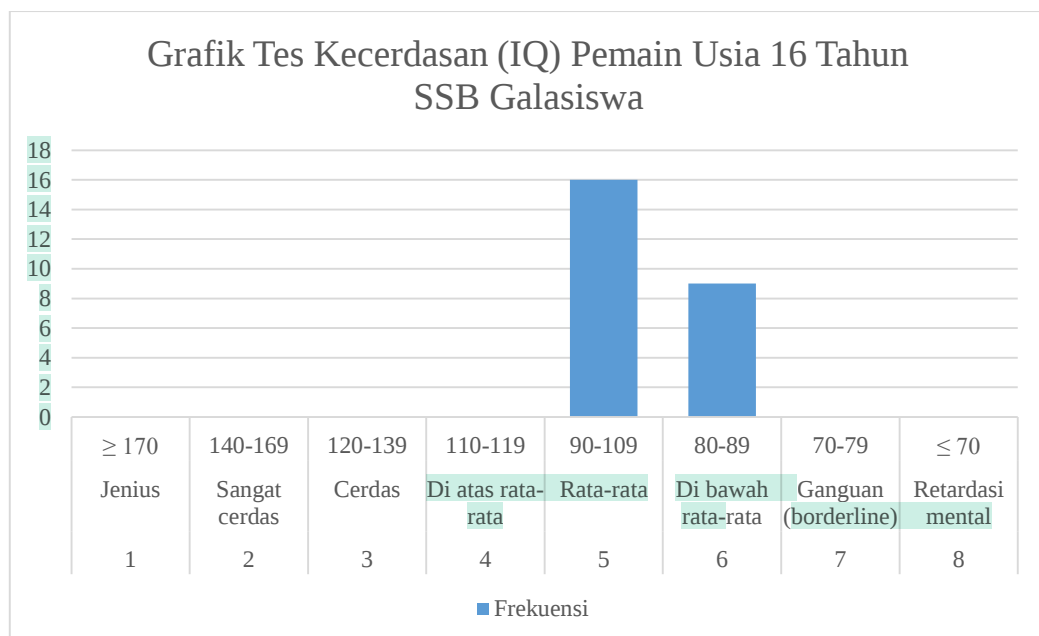
Tabel 4.5 Deskripsi Statistik Data Tes Kecerdasan (IQ)

Mean	91
Median	91
Modus	94
Standar Deviasi	5
Nilai Maksimal	100
Nilai Minimal	81

Berdasarkan tabel 4.5 didapatkan analisis statistik sebagai berikut meliputi: mean dengan nilai 91, median dengan nilai 91, modus dengan nilai 94, standar deviasi dengan nilai 5, nilai maksimal dengan nilai 100, dan nilai minimal dengan nilai 81.

Dari tabel di atas dapat digambarkan grafik seperti berikut:

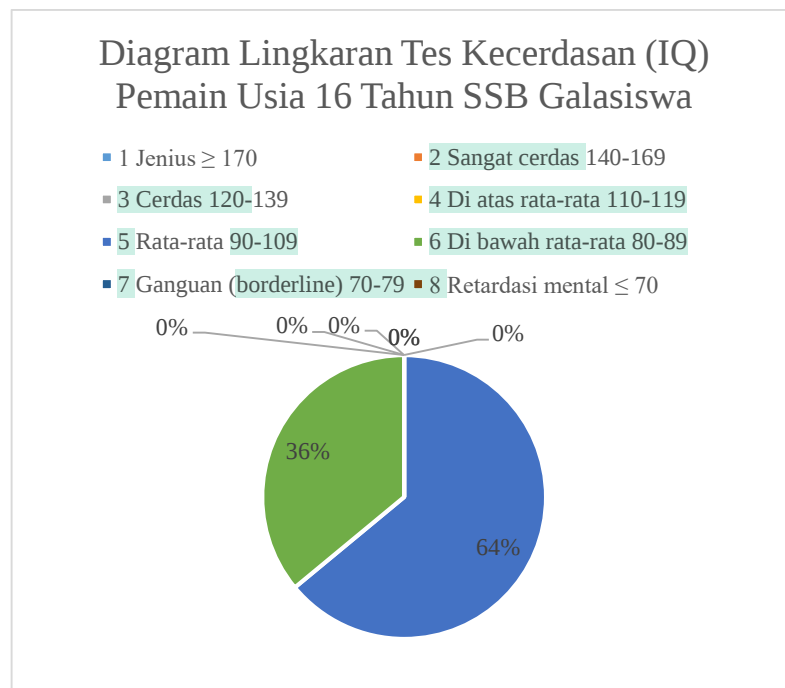
Gambar 4.3 Grafik Nilai Data Tes Kecerdasan (IQ)



Berdasarkan diagram grafik di atas dapat diketahui bahwa data menunjukkan pemain dengan klasifikasi jenius sejumlah 0 pemain, klasifikasi sangat cerdas 0 pemain, klasifikasi cerdas 0 pemain,

klasifikasi di atas rata-rata 0 pemain, klasifikasi rata-rata 16 pemain, klasifikasi di bawah rata-rata 9 pemain, klasifikasi gangguan (borderline) 0 pemain, dan klasifikasi retardasi mental 0 pemain. Selain dengan diagram grafik di atas hasil tes ini juga dapat digambarkan dengan diagram lingkaran, diagramnya sebagai berikut:

Gambar 4.4 Grafis Tes Kecerdasan (IQ)



Berdasarkan gambar 4.2 diagram grafis diatas dapat diketahui bahwa data menunjukkan pemain dengan klasifikasi jenius dengan presentase 0%, pemain klasifikasi sangat cerdas dengan presentase 0%, pemain klasifikasi cerdas dengan presentase 0%, pemain klasifikasi di atas rata-rata dengan presentase 0%, pemain klasifikasi rata-rata dengan presentase 64%, pemain klasifikasi di bawah rata-rata dengan presentase 36%, pemain klasifikasi gangguan (borderline) dengan presentase 0%, dan pemain klasifikasi retardasi mental dengan presentase 0%.

3. Deskripsi Data Variabel Terikat

a. Keberhasilan *Build up* Konstruktif Pemain

Dari hasil pengambilan data dan pengolahan yang telah dilaksanakan di sekolah sepak bola Galasiswa, dapat dideskripsikan hasil tes keberhasilan *build up* konstruktif sebagai berikut:

Tabel 4.6 Kategori Hasil Tes Keberhasilan *Build up*
Konstruktif

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Baik	17-20	9	36%
2	Baik	13-16	9	36%
3	Cukup	9-12	7	28%
4	Rendah	5-8	0	0%
5	Sangat Rendah	1-4	0	0%
Total			25	100%

Berdasarkan data tabel 4.6 di atas hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa tes keberhasilan *build up* konstruktif pada pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa dengan jumlah sampel 25 pemain kategorinya sebagai berikut:

- 1) Pemain dengan kategori sangat baik = 36%
- 2) Pemain dengan kategori baik = 36%
- 3) Pemain dengan kategori cukup = 28%
- 4) Pemain dengan kategori rendah = 0%
- 5) Pemain dengan kategori sangat rendah = 0%

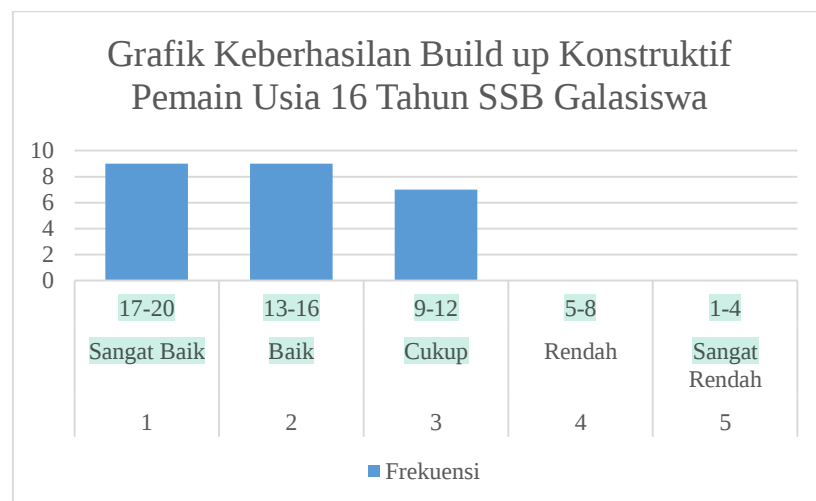
Tabel 4.7 Deskripsi Statistik Data Keberhasilan *Build up* Konstruktif

Mean	15
Median	15
Modus	19
Standar Deviasi	4
Nilai Maksimal	20
Nilai Minimal	9

Berdasarkan tabel 4.7 didapatkan analisis statistik sebagai berikut meliputi: mean dengan nilai 15, median dengan nilai 15, modus dengan nilai 19, standar deviasi dengan nilai 4, nilai maksimal dengan nilai 20, dan nilai minimal dengan nilai 9.

Dari tabel di atas dapat digambarkan grafik seperti berikut:

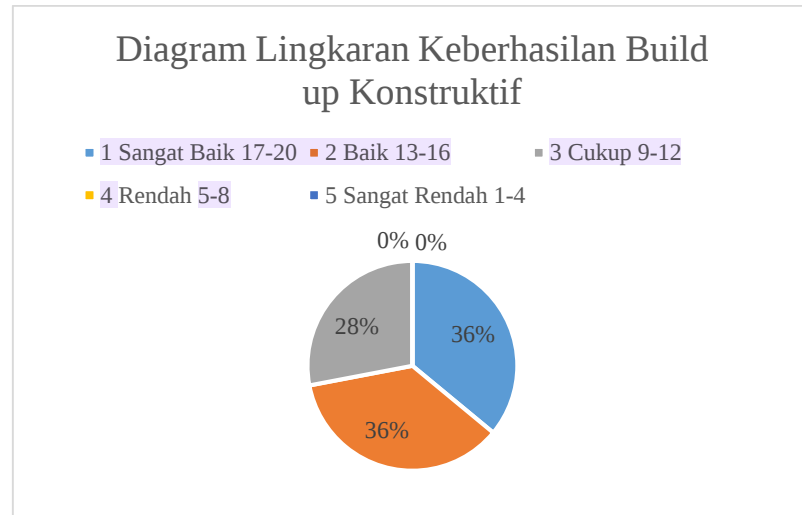
Gambar 4.5 Grafik Nilai Data Keberhasilan *Build up* Konstruktif



Berdasarkan diagram grafik di atas dapat diketahui bahwa data menunjukkan pemain dengan kategori sangat baik sejumlah 9 pemain, kategori baik sejumlah 9 pemain, kategori cukup 7 pemain, kategori rendah 0 pemain, dan kategori sangat rendah 0 pemain. Selain diagram grafik nilai tes keberhasilan *build up*

6 kosntruktif diatas juga dapat digambarkan dengan diagram lingkaran, diagramnya sebagai berikut:

Gambar 4.6 Grafis Tes Keberhasilan *Build up* Kosntruktif



16 Berdasarkan gambar 4.6 diagram grafis diatas dapat diketahui bahwa data menunjukkan pemain dengan kategori sangat baik dengan presentase 36%, pemain kategori baik dengan persentase 36%, pemain kategori cukup dengan presentase 28%, pemain kategori rendah dengan presentase 0%, dan pemain kategori sangat rendah dengan presentase 0%.

4. Analisis Data

a. Prosedur Analisis Data

2 Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji linieritas, uji korelasi tunggal dari masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen, dan uji korelasi berganda dari dua variabel independen terhadap variabel dependen dilakukan dengan menggunakan SPSS 16.

b. Hasil Analisis Data

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui bahwa data sampel tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian normalitas ini dilakukan dengan menggunakan rumus *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* pada aplikasi SPSS 16 dengan taraf signifikan 5%.

Tabel 4.8 Uji Normalitas

	<i>Passing</i>	Kecerdasan <i>IQ</i>	Keberhasilan <i>Build up</i>
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.776	.665	.539

Berdasarkan uji normalitas yang sudah dilakukan diperoleh hasil nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* pada masing-masing variabel independen dan variabel dependen datanya adalah 0,776, 0,665, dan 0,539. Menurut ketentuan uji normalitas yang terdapat pada bab III, diketahui bahwa apabila nilai dari *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 0,05 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi berdistribusi normal. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pada tabel 4.8 tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal.

2) Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas adalah metode pengujian yang digunakan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel independen. Model regresi dikatakan baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen tersebut. Jika nilai $VIF < 10$ atau nilai $Tolerance > 0,10$ maka dapat ditarik kesimpulan tidak terjadi multikoliniearitas.

Tabel 4.9 Uji Multikolinieritas

	Tolerance	VIF
<i>Passing</i>	.845	1.183
Kecerdasan IQ	.845	1.183

Berdasarkan data tabel 4.9 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai VIF $1.183 < 10$ dan nilai Tolerance $0,843 > 0,10$. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas antar variabel independen.

3) Uji Linearitas

Uji linearitas ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel dependen memiliki hubungan linier atau tidak secara signifikan. Maksud dari linier sendiri yaitu garis lurus. Uji ini sering digunakan sebagai uji prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linier. Pengujian pada SPSS 16 dengan menggunakan rumus *Tes For Linearity* dengan taraf signifikan 0,05. Jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05 maka hubungan antara variabel independen dan variabel dependen bersifat linear. Sebaliknya jika nilai Sig. lebih kecil dari 0,05 maka hubungan antara variabel independen dan variabel dependen tidak bersifat linear.

Tabel 4.10 Uji Linearitas *Passing*

	Sig.
Deviation from Linearity	.381

Berdasarkan data tabel 4.10 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai deviation from linearity sig dari uji linearitas *passing* sebesar 0,381. Maka dapat dinyatakan bahwa data variabel *passing* mempunyai data yang bersifat linear karena nilai sig $0,381 > 0,05$.

Tabel 4.11 Uji Linearitas Kecerdasan (*IQ*)

	Sig.
Deviation from Linearity	.535

Berdasarkan data tabel 4.11 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai sig dari uji linearitas kecerdasan (*IQ*) sebesar 0,535. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data variabel kecerdasan (*IQ*) mempunyai data yang bersifat linear karena nilai sig 0,535 > 0,05.

c. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda dengan tujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan kontribusi antara *passing* dan kecerdasan (*IQ*) terhadap keberhasilan *build up* konstruktif. Perhitungan statistik dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 16. Hasil perhitungan analisis data sebagai berikut:

1) Uji Hipotesis 1

Tabel 4.12 Hasil analisis regresi berganda antara *passing* terhadap keberhasilan *build up* konstruktif

Model	Sig.
1 Regression	.000 ^a

Tabel 4.13 Hasil perhitungan besarnya kontribusi antara *passing* terhadap keberhasilan *build up* konstruktif

Model	R Square
1	.512

Berdasarkan hasil pada tabel 4.12 nilai Sig. sejumlah 0,000 yang artinya nilai tersebut $< 0,05$. Maka berdasarkan penarikan keputusan yang terdapat pada bab III dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi antara *passing* dengan keberhasilan *build up* konstruktif karena nilai Sig. $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

Sedangkan hasil analisis pada tabel 4.13 menunjukkan nilai R Square sebesar 51,2%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada kontribusi yang signifikan sebesar 51,2% antara *passing* dengan keberhasilan *build up* konstruktif (X_1 dengan Y).

2) Uji Hipotesis 2

Tabel 4.14 Hasil analisis regresi berganda antara kecerdasan *IQ* terhadap keberhasilan *build up* konstruktif

Model	Sig.
1 Regression	.010 ^a

Tabel 4.15 Hasil perhitungan besarnya kontribusi antara kecerdasan *IQ* terhadap keberhasilan *build up* konstruktif

Model	R Square
1	.257

Berdasarkan hasil pada tabel 4.14 nilai Sig. sejumlah 0,010 yang artinya nilai tersebut $< 0,05$. Maka berdasarkan penarikan keputusan yang terdapat pada bab III dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi antara kecerdasan *IQ* dengan keberhasilan *build*

up konstruktif karena nilai Sig. 0,010 < 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

Sedangkan hasil analisis pada tabel 4.15 menunjukkan nilai R Square sebesar 25,7%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada kontribusi yang signifikan sebesar 25,7% antara kecerdasan IQ dengan keberhasilan *build up* konstruktif (X_2 dengan Y).

3) Uji Hipotesis 3

Tabel 4.16 Hasil analisis regresi berganda antara *passing* dan kecerdasan IQ terhadap keberhasilan *build up* konstruktif

Model	Sig.
1 Regression	.000 ^a

Tabel 4.17 Hasil perhitungan besarnya kontribusi antara *passing* dan kecerdasan IQ terhadap keberhasilan *build up* konstruktif

Model	R Square
1	.572

Berdasarkan hasil pada tabel 4.16 nilai Sig. sejumlah 0,000 yang artinya nilai tersebut < 0,05. Maka berdasarkan penarikan keputusan yang terdapat pada bab III dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi antara *passing* dan kecerdasan IQ dengan keberhasilan *build up* konstruktif karena nilai Sig. 0,000 < 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

Sedangkan hasil analisis pada tabel 4.17 menunjukkan nilai R Square sebesar 57,2%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada kontribusi yang signifikan sebesar 57,2% antara *passing* dan kecerdasan *IQ* dengan keberhasilan *build up* konstruktif (X_1 , X_2 dengan Y).

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil data yang sudah diperoleh dari hasil uji hipotesis di atas, pembahasannya sebagai berikut:

1) *Passing* dan kecerdasan *IQ* terhadap keberhasilan *build up* konstruktif

Passing adalah salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola yaitu mengoper bola ke rekan satu tim saat permainan berlangsung. *passing* dalam permainan sepak bola merupakan komponen yang sangat penting karena hampir secara keseluruhan *passing* yang paling sering digunakan teknik dasarnya dalam permainan sepak bola.

Kecerdasan (*IQ*) dalam permainan sepak bola merupakan salah satu aspek yang harus dimiliki oleh setiap pemain. Dengan kecerdasan tersebut pemain akan mudah menangkap suatu instruksi dan cepat dalam mengambil keputusan dalam permainan. Apalagi di era sepak bola modern sekarang kecerdasan pemain juga salah hal yang sangat penting dalam sepak bola.

Passing dan kecerdasan *IQ* merupakan komponen penting di dalam permainan sepak bola apalagi di era sepak bola modern sekarang. Proses *build up* serangan tidak hanya mengandalkan teknik dasar saja akan tetapi kecerdasan pemain dalam permainan terutama dalam mengambil keputusan dengan cepat dan tepat sangat diperlukan.

Berdasarkan hasil olah data yang terdapat pada tabel 4.13 *passing* mempunyai kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan *build up* konstruktif pada pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa. Pada hasil olah data tabel 4.15 kecerdasan *IQ* mempunyai kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan *build up* konstruktif pemain usia 16

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yogatama dan Hendri pada tahun 2019 juga sejalan dengan hasil penelitian di atas menyatakan bahwa dengan kualitas *passing* yang baik dari pemain, pemain bisa berlari mencari ruang yang kosong dalam permainan dan mengatur permainan terutama dalam proses membangun serangan kepada tim lawan.

Selain faktor teknik dasar *passing*, hasil yang terdapat dalam penelitian ini menjelaskan bahwa kecerdasan *IQ* turut memiliki kontribusi terhadap keberhasilan *build up* konstruktif. Temuan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sabarit et al., 2020) menyatakan bahwa fungsi kognitif mempunyai hubungan atau kontribusi terhadap performa dalam permainan sepak bola pada atlet usia muda. Kemampuan berpikir, memproses suatu informasi, dan memahami situasi permainan membantu pemain dalam menampilkan permainan terbaik mereka selama pertandingan. Kondisi ini relevan terhadap proses membangun serangan dari lini ke lini yang menuntut pemain terus aktif bergerak dan menganalisis situasi permainan dalam waktu yang cepat dan tepat sebelum mengambil keputusan.

Selanjutnya menurut penelitian (Murr et al., 2021) mengenai pengambilan keputusan dalam permainan yang dilakukan oleh pemain sepak bola usia muda menunjukkan ternyata pemain dengan kemampuan kognitif serta pengambilan keputusan yang baik dalam permainan lebih mampu dan efektif dibandingkan dengan pemain yang mempunyai tingkat kemampuan kognitif yang lebih rendah. Kualitas pengambilan keputusan tersebut sangat penting dalam menunjang keberhasilan *build up* dalam permainan dikarenakan pemain harus cepat dalam mengambil keputusan baik *passing*, *dribbling*, serta perpindahan posisi.

Menurut penelitian yang dilakukan (Glava, 2020) juga sejalan dengan hasil penelitian di atas menyatakan bahwa kemampuan kognitif dasar pemain seperti konsentrasi serta kemampuan kognitif otak (*visuospatial*) memiliki kontribusi positif terhadap performa sepak bola

usia muda. Pemain yang memiliki kemampuan kognitif atau kecerdasan yang lebih baik mampu memahami situasi dalam permainan lebih cepat dalam pengambilan sebuah keputusan.

Di dalam penelitian yang dilakukan oleh Rhezkie Putra Ramadhan dan rekan-rekannya tahun 2022 menyatakan bahwa atlet atau pemain sepak bola yang memiliki level IQ tinggi dapat menjalankan arahan pelatih dengan baik. Seperti dalam hal mempertahankan bola, mencari ruang yang kosong, membangun serangan atau *build up*, membendung serangan, dan menciptakan peluang.

Secara simultan hasil yang terdapat dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *passing* dan kecerdasan IQ memiliki kontribusi yang signifikan dalam menunjang keberhasilan *build up* konstruktif. Pemain dengan *passing* yang baik akan tetapi tanpa didukung dengan kemampuan berpikir dan pengambilan keputusan yang baik dapat menyebabkan kesalahan saat mendistribusikan bola dalam permainan. Sebaliknya, kecerdasan IQ yang tinggi tanpa didukung dengan teknik *passing* yang baik juga tidak akan membentuk proses *build up* konstruktif efektif juga. Oleh sebab itu, kedua variabel yang terdapat dalam penelitian ini, baik *passing* dan juga kecerdasan IQ harus berkembang secara seimbang agar pemain dapat menjalankan proses *build up* konstruktif yang optimal dan efisien.

Temuan yang terdapat dalam penelitian ini juga selaras dengan konsep sepak bola di era modern sekarang yang menempatkan kemampuan taktis serta kognitif sebagai dua faktor utama performa pemain. Pada kelompok usia 16 tahun, kemampuan berpikir mencapai tahap yang lebih matang mulai dari cara berpikir serta pemecahan masalah dan pengambilan keputusan sehingga kontribusi kecerdasan IQ terhadap keberhasilan *build up* dapat lebih terlihat. Dengan hal ini, keberhasilan *build up* konstruktif tidak hanya ditunjang oleh kemampuan *passing* akurat saja, akan tetapi juga ditunjang dengan kecerdasan pemain dalam mengambil keputusan yang cepat dan tepat.

34

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi yang signifikan antara *passing* dan kecerdasan *IQ* terhadap keberhasilan *build up* konstruktif pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa. Hal tersebut mengandung arti bahwa semakin baik keterampilan *passing* dan kecerdasan *IQ* yang tinggi pemain maka akan diikuti juga dengan keberhasilan *build up* konstruktif yang baik pula. Begitupun sebaliknya apabila keterampilan *passing* dan kecerdasan *IQ* pemain tergolong kategori sangat rendah maka akan diikuti pula dengan nilai keberhasilan *build up* konstruktif yang sangat rendah pula.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan beberapa hal yang mempunyai kesesuaian dengan permasalahan-permasalahan yang terdapat dalam penelitian. Adapun simpulanya sebagai berikut:

1. Terdapat kontribusi yang signifikan antara *passing* terhadap keberhasilan *build up* kosntruktif pada pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis statistik yang telah dilakukan.
2. Terdapat kontribusi yang signifikan antara kecerdasan (*IQ*) terhadap keberhasilan *build up* konstruktif pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis statistik yang sudah dilakukan.
3. Terdapat konstribusi yang signifikan antara *passing* dan kecerdasan (*IQ*) terhadap keberhasilan *build up* kosntruktif pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis statistik yang telah dilakukan.

B. Implikasi

Kesimpulan yang ada di atas adalah yang akan menentukan implikasinya. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pelatih SSB Galasiswa usia 16 tahun. Dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini pelatih dapat mengevaluasi program latihan yang berjalan dan menyusun rancangan program yang lebih terarah dalam meningkatkan keberhasilan *build up* konstruktif pemain. Selain teknik dasar *passing*, kecerdasan *IQ* juga menjadi perhatian karena dalam permainan pemain harus cepat dalam mengambil keputusan terbaik dalam proses *build up*.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti dapat memberikan saran sebagai bahan pertimbangan, beberapa saran diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi pelatih yang berkaitan langsung dengan pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa, pelaksanaan serta program latihan perlu adanya perhatian yang lebih mendalam tentang *passing* dan kecerdasan (*IQ*) sehingga dapat diperoleh hasil-hasil yang efisien dan optimal dalam implemetasi pelatihan di sepak bola kepada pemain atau atlet.
2. Bagi pemain-pemain SSB Galasiswa khususnya yang berusia 16 tahun yang berhubungan langsung dalam penelitian, hal ini bisa menjadi pembantu dijadikan tolak ukur pada saat latihan dilakukan. Sehingga evaluasi bisa digunakan sebagai acuan dalam memahami kekurangan-kekurangan para pemain dan sebagai opsi apa yang harus ditingkatkan dalam membentuk pemain yang berkualitas serta meningkatkan prestasi tim.
3. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan bisa menambahkan referensi ketika melakukan penelitian khususnya di olahraga sepak bola. Penelitian ini masih belum dikatakan sangat sempurna melainkan masih ada kekurangan-kekurangan yang nantinya dapat dilengkapi pada penelitian selanjutnya. Oleh sebab itu peneliti sangat terbuka dalam hal kritik dan saran sehingga dapat menyempurnakan penelitian ini menjadi lebih baik.