

**KONTRIBUSI *PASSING* DAN KECERDASAN (*IQ*) TERHADAP
KEBERHASILAN *BUILD UP* KONSTRUKTIF PEMAIN USIA 16 TAHUN
DI SSB GALASISWA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Prodi PENJASKESREK
FIKS UN PGRI Kediri



OLEH :

RAFLI EVAN DANUARTA

NPM : 2215030148

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

Skripsi oleh:

RAFLI EVAN DANUARTA

NPM: 2215030148

Judul:

**KONTRIBUSI *PASSING* DAN KECERDASAN (*IQ*) TERHADAP
KEBERHASILAN *BUILD UP* KONSTRUKTIF PEMAIN USIA 16 TAHUN
DI SSB GALASISWA**

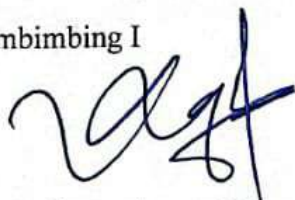
Telah disetujui untuk diajukan

Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PENJASKESREK

FIKS UN PGRI Kediri

Tanggal: 22 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Budiman Agung Pratama, M.Pd.

NIDN: 0706078801

Pembimbing II



Rendhitya Prima Putra, M.Pd.

NIDN: 0714078903

Skripsi oleh:

RAFLI EVAN DANUARTA

NPM: 2215030148

Judul:

**KONTRIBUSI *PASSING* DAN KECERDASAN (*IQ*) TERHADAP
KEBERHASILAN *BUILD UP* KONSTRUKTIF PEMAIN USIA 16 TAHUN
DI SSB GALASISWA**

Telah disetujui untuk diajukan

Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PENJASKESREK

FIKS UN PGRI Kediri

Tanggal: 15 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|------------------------------------|
| 1. Ketua | : Dr. Budiman Agung Pratama, M.Pd. |
| 2. Penguji I | : Weda, M.Pd. |
| 3. Penguji II | : Rendhitya Prima Putra, M.Pd. |



Mengetahui,

Dekan FIKS



Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or

NIDN: 0703098802

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Rafli Evan Danuarta
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/ 23 November 2003
NPM : 2215030148
Fak/Jur./Prodi. : FIKS/ S1 PENJASKESREK

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 22 Juni 2026

Yang Menyatakan



RAFLI EVAN DANUARTA

NPM: 2215030148

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia”

(HR. Ahmad)

Persembahan:

Karya ini saya persembahkan untuk keluarga yang tak pernah lelah memberikan dukungan dan semangat kepada saya dan orang-orang baik yang ada di sekitar saya.

PRAKATA

Puji Syukur selalu kami panjatkan atas kehadiran Allah subhanahu wa ta'ala, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan taufik, hidayah, serta inayah-Nya karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi dengan judul “Kontribusi *Passing* Dan Kecerdasan (*IQ*) Terhadap Keberhasilan *Build up* Konstruktif Pemain Usia 16 Tahun Di SSB Galasiswa” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PENJASKESREK FIKS UN PGRI Kediri.

Penyusunan proposal merupakan bagian proses dari rencana penelitian untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PENJASKESREK FIKS UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini penyusun menyampaikan banyak terimakasih atas penghargaan, bimbingan dan dukungan setulus-tulusnya kepada yang terhormat:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Nur Ahmad Muharram, S.Pd., M.Or., selaku Dekan FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Weda, S.Pd, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Prodi PENJASKESREK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Budiman Agung Pratama, M.Pd. Selaku Dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, dorongan motivasi dan tidak mempersulit untuk penyusunan skripsi ini sehingga dapat menyelesaikan dengan baik.
5. Rendhitya Prima Putra, M.Pd. Selaku Dosen pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan saran saat proses bimbingan berlangsung serta kepercayaan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen dan Staff Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan banyak pengetahuan, arahan dan bimbingan selama perkuliahan.
7. Ibu, Ayah, Adik dan seluruh keluarga yang telah memberikan semangat, dukungan dan pengertiannya kepada saya.

8. Teman-teman saya di Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan semangat, motivasi dan saran kepada penyusun untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa yang bersedia membantu menjadi responden dalam penelitian serta kepada pelatih dan staff-staff SSB Galasiswa yang memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SSB ini.
10. Ucapan terimakasih kepada semua pihak yang ikut serta dalam membantu menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin saya sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik serta saran dari berbagai pihak sangat diharapkan untuk membuat penelitian ini menjadi lebih baik. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, pelatihan olahraga, dan berguna bagi seluruh masyarakat khususnya bagi penulis dan pembaca.

Kediri, 22 Juni 2026



RAFLI EVAN DANUARTA

NPM : 2215030148

RINGKASAN

Rafli Evan Danuarta, Kontribusi *Passing* Dan Kecerdasan (*IQ*) Terhadap Keberhasilan *Build up* Konstruktif Pemain Usia 16 Tahun Di SSB Galasiswa, Skripsi, PENJASKESREK, FIKS UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci: *passing*, kecerdasan (*IQ*), *build up*, sepak bola

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui kontribusi *passing* dan kecerdasan (*IQ*) terhadap keberhasilan *build up* konstruktif pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa. Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, bahwa *passing* dan kecerdasan (*IQ*) yang ditingkatkan akan meningkatkan keberhasilan *build up* konstruktif pemain dalam permainan sepak bola. Dengan keberhasilan *build up* yang tinggi maka peluang tim dalam meraih kemenangan akan semakin besar dan memudahkan pelatih dalam menerapkan taktikal permainan. Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu korelasional dengan pendekatan secara korelasi dengan dua variabel bebas, yaitu *passing* (X_1) dan kecerdasan (*IQ*) (X_2) dan satu variabel terikat adalah keberhasilan *build up* konstruktif pemain (Y). Jumlah sampel yang terdapat dalam penelitian ini berjumlah 25 pemain. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes *passing*, tes kecerdasan (*IQ*), dan tes keberhasilan *build up* konstruktif pemain.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) terdapat kontribusi yang signifikan antara *passing* terhadap keberhasilan *build up* konstruktif pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa sebesar 51,2%. (2) terdapat kontribusi yang signifikan antara kecerdasan (*IQ*) terhadap keberhasilan *build up* konstruktif pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa sebesar 25,7%. (3) terdapat kontribusi *passing* dan kecerdasan (*IQ*) terhadap keberhasilan *build up* konstruktif pemain usia 16 tahun di SSB Galasiswa sebesar 57,2%.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA.....	v
RINGKASAN	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
A. Teori dan Penelitian Terdahulu dari Variabel 1	8
1. Pengertian Sepak bola	8
2. Teknik Dasar Permainan Sepak bola.....	9
3. <i>Passing</i> Dalam Permainan Sepak bola	11
4. Penelitian Terdahulu Variabel 1	15
B. Teori dan Penelitian Terdahulu dari Variabel 2	16
1. Kecerdasan <i>IQ (Intelligence Quotient)</i> Dalam Permainan Sepak bola	16
2. Penelitian Terdahulu Variabel 2	19
C. Teori dan Penelitian Terdahulu dari Variabel 3	20
1. <i>Build up</i> Konstruktif Permainan Sepak bola	20
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan <i>Build up</i> Konstruktif	23
3. Penelitian Terdahulu Variabel 3.....	24
D. Kerangka Berpikir	24
E. Hipotesis Penelitian.....	25

BAB III	26
METODE PENELITIAN.....	26
A. Desain Penelitian.....	26
B. Definisi Operasional.....	27
C. Instrumen Penelitian.....	28
D. Populasi dan Sampel	36
E. Prosedur Penelitian.....	36
F. Tempat dan Jadwal Penelitian.....	37
G. Teknik Analisis Data	38
BAB IV	40
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian.....	40
B. Pembahasan	54
BAB V.....	59
PENUTUP	59
A. Simpulan.....	59
B. Implikasi.....	59
C. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator-indikator Penilaian Keterampilan <i>Passing</i>	28
Tabel 3.2 Kategori Hasil Tes Keterampilan <i>Passing</i>	30
Tabel 3.3 Klasifikasi <i>IQ CFIT</i>	31
Tabel 3.4 Kriteria Keberhasilan <i>Build up</i> Pemain.....	32
Tabel 3.5 Kategori Hasil Tes Keberhasilan <i>Build up</i>	35
Tabel 3.6 Jadwal pelaksanaan penelitian.....	37
Tabel 4.1 Data Subjek Penelitian.....	40
Tabel 4.2 Kategori Tes <i>Passing</i>	41
Tabel 4.3 Deskripsi Statistik Data Tes <i>Passing</i>	41
Tabel 4.4 Klasifikasi Hasil Tes Kecerdasan (<i>IQ</i>).....	43
Tabel 4.5 Deskripsi Statistik Data Tes Kecerdasan (<i>IQ</i>).....	44
Tabel 4.6 Kategori Hasil Tes Keberhasilan <i>Build up</i> Konstruktif.....	46
Tabel 4.7 Deskripsi Statistik Data Keberhasilan <i>Build up</i> Konstruktif.....	47
Tabel 4.8 Uji Normalitas.....	49
Tabel 4.9 Uji Multikolinieritas.....	50
Tabel 4.10 Uji Linearitas <i>Passing</i>	50
Tabel 4.11 Uji Linearitas Kecerdasan (<i>IQ</i>).....	51
Tabel 4.12 Hasil analisis regresi berganda antara <i>passing</i> terhadap keberhasilan <i>build up</i> konstruktif.....	51
Tabel 4.13 Hasil perhitungan besarnya kontribusi antara <i>passing</i> terhadap keberhasilan <i>build up</i> konstruktif.....	51
Tabel 4.14 Hasil analisis regresi berganda antara kecerdasan <i>IQ</i> terhadap keberhasilan <i>build up</i> konstruktif.....	52

Tabel 4.15 Hasil perhitungan besarnya kontribusi antara kecerdasan <i>IQ</i> terhadap keberhasilan <i>build up</i> konstruktif.....	52
Tabel 4.16 Hasil analisis regresi berganda antara <i>passing</i> dan kecerdasan <i>IQ</i> terhadap keberhasilan <i>build up</i> konstruktif.....	53
Tabel 4.17 Hasil perhitungan besarnya kontribusi antara <i>passing</i> dan kecerdasan <i>IQ</i> terhadap keberhasilan <i>build up</i> konstruktif.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Passing inside-of-the-foot</i>	14
Gambar 2.2 <i>Passing ouside-of-the-foot</i>	14
Gambar 2.3 <i>Passing Instep</i>	15
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir.....	25
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	26
Gambar 3.2 Contoh soal tes <i>CFIT</i>	31
Gambar 3.3 Prosedur Penelitian.....	37
Gambar 4.1 Grafik Nilai Data Tes <i>Passing</i>	42
Gambar 4.2 Grafis Nilai Data Tes <i>Passing</i>	42
Gambar 4.3 Grafik Nilai Data Tes Kecerdasan (<i>IQ</i>).....	44
Gambar 4.4 Grafis Tes Kecerdasan (<i>IQ</i>).....	45
Gambar 4.5 Grafik Nilai Data Keberhasilan <i>Build up</i> Konstruktif.....	47
Gambar 4.6 Grafis Tes Keberhasilan <i>Build up</i> Kosntruktif.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian.....	65
2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan.....	66
3. Kartu Bimbingan Skripsi.....	67
4. Sertifikasi Bebas Plagiasi.....	68
5. Lembar Validasi Instrumen Tes <i>Build up</i> Konstruktif.....	69
6. Data Hasil Penelitian.....	77
7. Hasil SPSS.....	80
8. Dokumentasi.....	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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).

Permainan sepak bola ini adalah olahraga beregu yang dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing tim terdiri dari 11 pemain dengan posisi satu 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 terbayak ke gawang lawan sampai peluit akhir 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.

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

(*dribbling*), meyundul (*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 jarak nya 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

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

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.

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

dilakukan secara *direct* (Danurwinda 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).

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).

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.

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

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.

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

D. Manfaat Penelitian

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.

DAFTAR PUSTAKA

- Admiral, Y. (2021). *Hubungan Intelegence Quotien dengan Tingkat Keterampilan Bermain Sepakbola Siswa KKO SMAN 1 Seyegan*.
- Afifudin, M. (2022). Analisis Kemampuan Teknik Dasar Passing Pada Pemain Sepak Bola SSB Putra Permata Usia 10- 12 Tahun Di Kabupaten Tuban. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10, 223–228.
- Ajodyo, Y. D. P., Apriliyanto, R., & Sulaiman, A. (2025). *ANALISIS EFEKTIVITAS BUILD UP TIMNAS INDONESIA DI ASEAN MITSUBISHI ELECTRIC CUP*. 8(April), 768–777.
- Brito Angelo, F. L. (2025). *Decoding the influence of Field Surface, Tactical Positioning, and Field Zone on Tactical Networks in Youth Football*.
- Chassy, P. (2013). Team Play in Football: How Science Supports F. C. Barcelona's Training Strategy. *Psychology*, 04(09), 7–12. <https://doi.org/10.4236/psych.2013.49a2002>
- Danurwindo, Ganesha, P., Barry, S., & Jaka, L. P. (2017). *Kurikulum Pembinaan Sepakbola Indonesia. Jakarta Selatan*. 1–166.
- Effendi, A. R. (2017). Meningkatkan Keterampilan Passing Menggunakan Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola Menggunakan Metode Drill. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(2), 65–74.
- Febrianto, B. april. (2016). Hubungan Tingkat Konsentrasi Terhadap Ketepatan Menendang bola (Long Passing) Bagi pemain Sepak Bola Perprov Jombang. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 06(2), 83–91.
- Glava, D. (2020). *Basic Cognitive Abilities Relevant to Male Adolescents ' Soccer Performance*. 1–16. <https://doi.org/10.1177/0031512520930158>
- Irfan Muhammad, Yenes Ronni, Irawan Roma, & Oktavianus Irfan. (2020). Kemampuan Teknik Dasar Sepakbola. *Jurnal Patriot*, 2(3), 720–731.
- J. Angelina Widians, I. A. S. (2017). *Aplikasi sistem pakar skoring tes iq*

menggunakan alat cfit. 17, 1–5.

- Murjani. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *STAI Darul Ulum Kandangan, Kal-Sel, Indonesia*, 5(1), 687–713. <https://doi.org/10.62552/ejam.v2i3.50>
- Murr, D., Larkin, P., & Honer, O. (2021). *Decision-making skills of high-performance youth soccer players Validating a video-based diagnostic instrument with a soccer-specific motor. August 2019*, 102–111. <https://doi.org/10.1007/s12662-020-00687-2>
- Nurchahyo, P. J., & Kusnandar. (2022). *BAHAN AJAR MATA KULIAH*.
- Parulian, T., Ruqayah, R., & Candra, O. (2026). *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*. 7(2), 75–84.
- Ramadani, Andi Atsam Mappanyukki, R. A. (2025). *Peningkatan Keterampilan Passing dalam Permainan Sepak Bola melalui Metode Small-Sided Games di SMAN 1 Makassar. 1*, 129–134.
- Ramadhan, R. P., & Fadhli, N. R. (2022). *Penerapan Strategi Pelatih Sepakbola Ditinjau Dari Level IQ (Intelligence Quotient)*. 5(9), 891–903. <https://doi.org/10.17977/um062v5i92023p891-903>
- Rustanto, H. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Passing Sepakbola Dengan Kaki Bagian Dalam Menggunakan Metode Bermain. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 6(1), 21–32.
- Sabarit, A., Reigal, R. E., Morillo-baro, J. P., Mier, D., Franquelo, A., Hern, A., & Falc, C. (2020). *Cognitive Functioning , Physical Fitness , and Game Performance in a Sample of Adolescent Soccer Players*. 1–12.
- Salim, A. (2018). Buku Pintar Sepakbola. In *Pt. Inti Media Cipta Nusantara*. www.salimmedia.com
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. 9, 2721–2731.
- Syafrida, H. S. (2021). *Metodologi Penelitian*. PENERBIT KBM INDONESIA.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir

Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.

Wicaksana, A. S., Setyawan, D. A., & Zahraini, D. A. (2021). *KONTRIBUSI GIVE AND GO PASSING DRILL DAN RONDO GAME TERHADAP PASSING SEPAK BOLA*. 1, 102–108.

Wiriawan, W., & Irawan, R. (2019). *Modifikasi Instrument Mengoper Bola Rendah Untuk Tes Passing Futsal*. 438–451.

Yogatama, R., & Irawandi, H. (2019). *Metode Bermain Berpengaruh Terhadap Akurasi Passing Sepakbola*. 1(2), 704–714.

Yudi, A. A. (2019). Pengaruh Latihan Small Sided Game Terhadap Keterampilan Passing Siswa SMAN 4 Sumbar. *Jurnal Cerdas Sifa*, 2, 1–8. <https://online-journal.unja.ac.id/csp/article/view/8002%0A>

Zaini Miftach. (2018). Kontribusi Koordinasi Mata Dan Kaki Terhadap Kemampuan Passing Dan Stopping Pada Tim Sepakbola SMAN 1 Ujung Batu Kabupaten Rokan Hulu. *Https://Library.Uir.Ac.Id/*, 53–54.

https://youtu.be/90_XeemSHMA?si=E3kXbc6pa40v3ofw