



Peningkatan Hasil Belajar Memukul Bola Kasti Menggunakan Metode *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Katapang Kabupaten Seram Bagian Barat

Nur Astuti^{1*}, Bahmid Hasbullah², Siti Divinubun³

Program Studi Penjaskesrek, FKIP, Universitas Pattimura, Jl. Ir. Dr. Leimene Kampus Poka, Maluku, Indonesia

*Corresponding Author e-Mail: nurastuti1202@gmail.com

ABSTRACT

Article History:

Submitted:

24 Juli 2024

Accepted:

25 September 2026

Published:

30 September 2025

Keywords: Learning Outcomes Rounders Game, Beyond the Center and Circle Time

This Classroom Action Research (CAR) was conducted at SD Negeri 1 Katapang, West Seram Regency, involving fourth-grade students as the research subjects. The study aimed to evaluate the improvement in students' learning outcomes in mastering baseball/kasti ball-hitting skills through the implementation of the Beyond Centers and Circle Time (BCCT) method. The research protocol followed a cyclical model comprising four core stages: planning, action implementation, observation, and reflection. The findings indicated that the BCCT method significantly enhanced students' material comprehension and overall learning performance. In Cycle I, classical learning completeness reached only 33% (6 out of 18 students completed), with an average achievement score of 74%. Following instructional adjustments in Cycle II, student completeness improved markedly to 100% (18 students completed), with the average score rising to 82%. These results confirm that classical learning completeness was successfully achieved in Cycle II

ABSTRAK

Kata Kunci: Hasil Belajar, Permainan Kasti, Melampaui Pusat dan Waktu Lingkaran

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Katapang, Kabupaten Seram Bagian Barat, dengan subjek penelitian siswa kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar keterampilan memukul bola kasti melalui penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT). Prosedur penelitian dilaksanakan dalam model siklus yang meliputi empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode BCCT memberikan dampak positif signifikan terhadap peningkatan penguasaan materi dan hasil belajar siswa. Pada Siklus I, tingkat ketuntasan belajar siswa baru mencapai 33% (6 siswa tuntas), dengan rerata pencapaian kelas sebesar 74%. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II, tingkat ketuntasan belajar meningkat drastis mencapai 100% (18 siswa tuntas) dengan rerata pencapaian belajar sebesar 82%. Temuan ini mengonfirmasi bahwa indikator ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai secara optimal pada Siklus II

Copyright © 2025 to Authors



This article is an open access article distributed under the terms and conditions of [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Journal Homepage: <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pehr>

Journal E-mail: pehr.sport@gmail.com

Research Article: [Open Access](#)

PENDAHULUAN

Pencapaian hasil belajar peserta didik dalam setiap mata pelajaran menjadi indikator utama keberhasilan penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Belajar itu sendiri didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku yang bersifat relatif permanen sebagai akibat dari pengalaman maupun latihan secara terus-menerus. Menurut (Sudjana 2016), hasil belajar mencakup serangkaian kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya, termasuk penguasaan simbol kognitif hingga perubahan perilaku. Sejalan dengan hal tersebut, (Mudjiono 2009) menegaskan bahwa hasil belajar merupakan buah dari interaksi

antara tindak belajar oleh siswa dan tindak mengajar oleh guru. Pada akhir proses ini, pengajaran diakhiri dengan evaluasi oleh guru, sedangkan bagi siswa, hasil belajar merupakan muara dan pemicu utama dari seluruh proses pembelajaran.

Efektivitas pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar merupakan krusialitas utama dalam mencapai instruksional pembelajaran. Pembelajaran motorik atau keterampilan memerlukan serangkaian kondisi serta komponen pendukung yang presisi agar mampu mengoptimalkan capaian belajar. (Lutan 2000) Menguraikan bahwa proses belajar-mengajar mencakup beberapa elemen kunci, meliputi kompetensi pendidik (guru atau pelatih), perkembangan peserta didik, materi atau keterampilan yang ditransfer, media maupun metode penyampaian informasi, serta respons terhadap perubahan perilaku siswa. Lebih lanjut, (Slameto 2010) mengategorikan faktor-faktor yang memengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik ke dalam dua kelompok utama, yakni faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang bersumber dari lingkungan luar.

Pendidikan jasmani merupakan media pembelajaran holistik berbasis aktivitas fisik yang dirancang untuk mengoptimalkan kebugaran jasmani, keterampilan motorik, pengetahuan hidup sehat, kecerdasan emosional, serta sportivitas. Pembelajaran ini berfokus pada pengembangan individu secara menyeluruh, yang menyelaraskan domain kognitif, afektif, dan psikomotorik bersamaan dengan penguatan dimensi mental, sosial, dan spiritual. Sebagai bagian integral dari kurikulum nasional, pendidikan jasmani diimplementasikan secara bertahap dari jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga perguruan tinggi dengan kedalaman materi yang disesuaikan. Salah satu materi pokok dalam kurikulum pendidikan jasmani tingkat sekolah dasar adalah permainan bola kecil, yang di antaranya merepresentasikan permainan tradisional kasti.

Permainan kasti merupakan salah satu materi dalam kategori permainan bola kecil yang diajarkan dalam kurikulum Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. Secara alamiah, dunia anak usia sekolah dasar sangat identik dengan aktivitas bermain. Semangat "*Bermain, Bergerak, Ceria*" menjadi esensi utama dalam merancang aktivitas jasmani bagi siswa sekolah dasar. Pembelajaran berbasis permainan yang rekreatif mampu membangkitkan minat serta motivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Keinginan untuk bergerak dan bermain merupakan dorongan biologis mendasar yang melekat pada tahap perkembangan motorik anak. Oleh karena itu, permainan yang dirancang untuk menstimulasi aktivitas fisik tidak hanya mendukung pertumbuhan jasmani, tetapi juga memberikan kepuasan emosional yang berdampak positif terhadap perkembangan psikologis siswa. Permainan kasti juga bentuk olahraga bola kecil yang rekreatif dan edukatif. Penguasaan keterampilan gerak dasar menjadi fondasi utama bagi peserta didik untuk dapat bertanding secara optimal dan menikmati permainan. Secara historis, istilah kasti diserap dari bahasa Belanda, yaitu *kastiebal* atau *kastie*. Permainan ini telah populer dan dimainkan secara luas oleh masyarakat Indonesia sejak era kolonialisme Belanda hingga masa pendudukan Jepang (Sumarsono, 2022).

Catatan sejarah awal permainan kasti (*rounders*) tercantum dalam karya John Newbery berjudul *A Little Pretty Pocket-Book* (1744), yang menggambarkan permainan tersebut sebagai *baseball* pada era Dinasti Tudor di Inggris. Kodifikasi aturan tertulis permainan ini baru terbit pada tahun 1828 melalui edisi kedua buku *The Boy's Own Book* karya William Clarke di London. Pada tahun yang sama, penerbitan ulang buku tersebut di Boston, Massachusetts, menjadi fondasi awal lahirnya regulasi nasional di Amerika Serikat. Selanjutnya, regulasi baku kasti diformalisasikan secara resmi oleh *Gaelic Athletic Association* (GAA) di Irlandia pada tahun 1884.

Keberadaan kasti sebagai cabang olahraga permainan berbasis tim memberikan pengalaman belajar yang rekreatif sekaligus kompetitif bagi anak-anak di Indonesia (Wijaya et al., 2021). Struktur permainannya melibatkan konfrontasi taktis antara tim pemukul dan tim penjaga pada area lapangan yang dilengkapi dengan beberapa pos hinggap (*base*) (Widodo & Puput, 2017). Pemenang ditentukan oleh akumulasi poin yang diraih

melalui penyelesaian rotasi pemain di lapangan. Menurut (Fitriani 2016), keberhasilan tindakan dalam permainan kasti sangat bergantung pada penguasaan integrasi keterampilan psikomotorik dasar, meliputi teknik melempar, memukul, menangkap bola, dan berlari.

Hasil observasi awal pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) materi permainan kasti untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 Katapang mengindikasikan sejumlah kendala mendasar. Rendahnya antusiasme dan partisipasi aktif siswa dipicu oleh kecemasan psikologis, seperti rasa takut sakit saat terkena benturan bola. Dari segi penguasaan keterampilan, sebagian besar siswa belum mampu mengaplikasikan teknik memukul bola secara efektif. Permasalahan teknis yang ditemukan meliputi ketidaktepatan sikap dasar (*stance*), cara memegang pemukul (*grip*), mekanika ayunan (*bat swing*), gerakan lanjutan (*follow-through*), serta ketidakpresisian perkenaan (*impact*) antara kayu pemukul dan bola akibat kecenderungan siswa yang tergesa-gesa. Kondisi-kondisi tersebut berimplikasi pada rendahnya daya tarik pembelajaran serta kurang optimalnya capaian hasil belajar siswa. Terbatasnya variasi strategi pembelajaran instruksional oleh guru turut memicu rendahnya atensi dan kesungguhan siswa dalam beraktivitas. Kebutuhan akan optimalisasi potensi anak menuntut implementasi metode pembelajaran berbasis aktivitas aktif, seperti *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) atau Pendekatan Sentra dan Lingkaran (SELING). Pendekatan *child-centered* ini memanfaatkan bermain sebagai media utama stimulasi perkembangan yang terbagi atas zona sentra main dan sesi saat lingkaran. Sentra main dirancang untuk mengakomodasi pengalaman main sensorimotor, peran, serta pembangunan melalui ketersediaan alat manipulatif. Adapun sesi saat lingkaran dimanfaatkan oleh pendidik untuk memberikan pijakan pengalaman (*scaffolding*) yang sistematis pada fase pra- dan pascabersama.

Dunia anak-anak erat kaitannya dengan aktivitas bermain yang rekreatif dan menyenangkan. Secara psikologis, bermain berfungsi sebagai sarana penyegaran mental dari rutinitas yang menjenuhkan sekaligus memegang peranan krusial dalam mendukung tumbuh kembang anak. Berbagai literatur psikologi mengonfirmasi bahwa melalui aktivitas bermain, peserta didik tidak hanya mengasah keterampilan fisik dan motorik, tetapi juga mengalami stimulasi simultan pada kapasitas kognitif serta interaksi sosialnya. Bermain sangat penting bagi anak-anak. Bermain dapat membantu perkembangan anak, menurut beberapa pakar psikologi. Anak-anak akan memperoleh keterampilan fisik melalui permainan. Kemampuan kognitif dan sosialnya juga akan berkembang.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk menguji efektivitas penyelesaian masalah melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokus pada judul: “Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Memukul Bola Kasti melalui Metode *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Katapang Kabupaten Seram Bagian Barat”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Katapang, Kabupaten Seram Bagian Barat. Alokasi waktu pelaksanaan intervensi berlangsung selama satu bulan yang diselaraskan dengan jadwal mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Subjek penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 18 orang, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Prosedur PTK ini mengacu pada tahapan sistematis yang dikemukakan oleh Kristiyanto (2010), yang meliputi empat fase utama: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Data penelitian dikumpulkan menggunakan instrumen yang terbagi atas:

1. Instrumen perlakuan: Modul/Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis metode *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT).
2. Instrumen pengukuran: Rubrik asesmen evaluasi hasil belajar yang mencakup domain kognitif, afektif, serta tes kinerja keterampilan memukul bola kasti.
3. Instrumen pendukung: lembar observasi aktivitas guru dan lembar pengamatan partisipasi peserta didik.

Rancangan penelitian dapat digambarkan pada siklus di bawah ini.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan
(Sumber; Agus Kristianto, 2010)

Prosedur pelaksanaan PTK menerapkan siklus spiral yang mencakup empat fase interkonektif: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Prosedur ini berlangsung secara berkesinambungan guna mengevaluasi perbaikan proses pembelajaran pada setiap siklusnya.

Pengolahan data dilakukan secara deskriptif persentase yang dipadukan dengan studi dokumentasi. Untuk menghitung tingkat pencapaian ketuntasan belajar individual peserta didik, data dianalisis mengacu pada formula:

$$N = \frac{\text{Skor capaian siswa}}{\text{Skor total maksimal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian diperoleh melalui observasi langsung dan penilaian unjuk kerja (*performance assessment*) yang mengacu pada indikator dalam rubrik evaluasi setiap siklus. Nilai akhir setiap peserta didik dihitung dengan membandingkan akumulasi skor yang diperoleh dengan skor maksimal, kemudian dikonversikan ke dalam bentuk persentase. Capaian nilai tersebut menjadi tolok ukur ketuntasan belajar individual yang menentukan perlu atau tidaknya tindakan dilanjutkan ke siklus berikutnya. Rekapitulasi hasil evaluasi tersebut disajikan pada Tabel 1

Tabel 1. Analisis Hasil Belajar Pada Siklus I Dan Siklus II

No.	Nama	Siklus I	Siklus II
1.	A.I	78	78
2.	D.A	72	83
3.	F.S	67	78
4.	I.M	80	80
5.	I.L	86	86
6.	K.N	70	83
7.	K	64	81
8.	K.M.S	78	80
9.	N.A	72	78
10.	R.T	72	83
11.	R.A	72	85
12.	R.U	72	89
13.	R.S	70	83
14.	S.K.K	72	78
15.	S.P	72	80

16.	T.M	86	86
17.	Z.S	78	86
18.	I.Y	72	80

1. Analisis Kinerja Hasil Belajar Siklus I

Pengolahan data kuantitatif pada Siklus I menghasilkan total nilai akumulatif sebesar 1.333, Dari keseluruhan 18 subjek penelitian. Kalkulasi rata-rata nilai akhir klasikal dihitung melalui persamaan:

$$N = \frac{\text{Skor akumulasi}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\% = \frac{1.333}{18} \times 100\% = 74\%$$

2. Analisis Kinerja Hasil Belajar Siklus II

Pelaksanaan perbaikan pada Siklus II menunjukkan peningkatan rata-rata capaian belajar siswa secara signifikan. Total akumulasi skor meningkat menjadi 1.477, dengan hasil kalkulasi rata-rata klasikal sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{Skor akumulasi}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\% = \frac{1.477}{18} \times 100\% = 82\%$$

Hasil evaluasi pada Siklus I mengidentifikasi sejumlah kendala teknis dalam proses pembelajaran yang menyebabkan sebagian peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Beberapa aspek kekurangan tersebut mencakup:

1. Saat proses belajar mengajar, beberapa siswa belum menguasai teknik memukul bola dalam permainan kasti.
2. Saat memukul bola melambung, kedua kaki tidak dibuka selebar bahu dan arah pukulan bola tidak melambung.
3. Saat memukul bola mendatar, kedua kaki tidak dibuka selebar bahu dan pukulan ke arah bola tidak meleset ke depan.
4. Saat memukul bola, kedua kaki tidak dibuka selebar bahu dan pukulan tidak memantul ke tanah.

Pada Siklus II, keterlaksanaan sintaks metode *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) oleh pendidik telah berjalan secara optimal dan sesuai dengan perencanaan tindakan. Hal ini berdampak positif terhadap kesiapan, fokus, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran. Mengingat kriteria indikator keberhasilan tindakan telah tercapai—yang ditunjukkan oleh peningkatan signifikan pada aktivitas serta hasil belajar siswa—maka intervensi siklus disimpulkan cukup dan tidak memerlukan revisi tindakan lebih lanjut. Fokus selanjutnya adalah konsistensi dalam mempertahankan serta mengoptimalkan strategi pembelajaran berbasis BCCT guna menjaga kualitas pencapaian tujuan pembelajaran secara berkelanjutan. Selain dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, kegiatan pembelajaran dengan metode *Beyond Centers and Circle Time* juga berfungsi sebagai sarana untuk memupuk rasa tanggung jawab kelompok dan individu, memperlancar komunikasi, serta menumbuhkan rasa solidaritas.

Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) pada pembelajaran teknik memukul bola kasti memberikan dampak positif signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa. Pada Siklus I, tingkat ketuntasan belajar siswa baru mencapai 33% (enam siswa tuntas), sedangkan 67% Siswa sisanya belum tuntas, dengan rata-rata pencapaian kemampuan klasikal sebesar 74%. Setelah dilakukan tindakan intervensi pada Siklus II, tingkat ketuntasan belajar siswa meningkat drastis menjadi 100% (seluruh 18 siswa tuntas) dengan rerata capaian klasikal sebesar 82%. Dengan demikian, ketuntasan belajar secara klasikal telah berhasil dicapai sepenuhnya pada Siklus II.

Temuan di atas mengindikasikan bahwa tingkat partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis metode *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) berada pada kategori sangat baik. Dari total 18 Siswa yang menjadi subjek penelitian, pencapaian rerata nilai klasikal berhasil mengudara hingga 82% pada Siklus II.

Sesuai ketentuan Kurikulum 2013 (K13), peserta didik dinyatakan mencapai ketuntasan belajar apabila mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar **75**. Berdasarkan temuan pada penelitian ini, seluruh siswa telah berhasil melampaui standar KKM tersebut pada Siklus II. Dengan demikian, hipotesis tindakan yang diajukan dapat diterima, yakni penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) mampu meningkatkan hasil belajar teknik memukul bola dalam permainan kasti pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Katapang, Kabupaten Seram Bagian Barat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengevaluasi domain kognitif, afektif, dan psikomotor, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar teknik memukul bola kasti pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Katapang tahun ajaran 2022/2023. Peningkatan tersebut tercermin dari data ketuntasan belajar siswa yang bertahap, yaitu dari kondisi pra-siklus yang hanya mencatatkan 6 siswa tuntas (33%), meningkat menjadi 13 siswa (72%) pada Siklus I, hingga akhirnya mencapai ketuntasan penuh sebanyak 18 siswa (100%) pada Siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Kristianto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam Pendidikan Jasmani dan Kepelatihan Olahraga*. UNS Press.
- Fitriani. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Lempar Tangkap Dalam Permainan Bola Kasti Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Kelas IV*.
- Lutan, R. (2000). *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Depdiknas Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Mudjiono, D. D. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta.
- Nana Sudjana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Rosdikarya.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. PT. Rineka Cipta.
- Sumarsono, R. N. (2022). *Permainan Tradisional Nusantara. Uwais Inspirasi Indonesia, 2022*.
- Widodo, Puput, and R. L. (2017). "Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk Membangun Karakter Pada Siswa SD Kelas Atas." *Jurnal Keolahragaan* 5 (2): 183. <https://doi.org/10.21831/Jk.V5i2.7215>.
- Wijaya, Baihaqi, Irfandi Irfandi, and D. Y. P. (2021). Survei minat siswa terhadap permainan bola kasti pada pembelajaran PJOK kelas iv sd Negeri 4 Lampahan Kabupaten Bener Meriah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan* 2 (1)