

## **EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBAHAN BARANG BEKAS UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS KBM DI MI LANTABURO**

Sultoni Alparij<sup>1</sup>, Zubaidi<sup>2</sup>, Fitriana Siregar<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan  
Keguruan, Institut Daarul Qur'an Jakarta  
sultonalfarij@gmail.com<sup>1</sup>, Zubaidi@idaqu.ac.id<sup>2</sup>, fitrianasiregar685@gmail.com<sup>3</sup>

### **ABSTRACT**

*Learning media are an important component of effective teaching and learning activities, particularly in physical education where students need direct, varied, and safe movement experiences. This study aimed to assess the effectiveness of learning media made from recycled materials, specifically used tires, in improving the quality of teaching and learning activities among fourth-grade students at MI Lantaburo, Cipondoh. The study employed a qualitative descriptive approach with an evaluative case-study design. Data were collected through classroom observation, semi-structured interviews with the teacher and students, and documentation of learning activities. Effectiveness was examined through indicators of student activeness, participation, movement coordination, cooperation, discipline, attractiveness of learning, and the practicality of the media. The used tires were cleaned, checked for safety, and arranged for zig-zag running, jumping, quick-step, balance, and relay activities. The findings indicate that the media created a more varied and enjoyable learning atmosphere, encouraged students to participate directly, facilitated the practice of locomotor skills and coordination, and supported more orderly class management. Students also demonstrated cooperation and greater awareness that discarded materials can be reused productively. The teacher considered the media economical, accessible, and adaptable to different physical education activities. The study concludes that used tires are an effective contextual learning medium for improving the quality of physical education teaching and learning activities in grade IV, although further studies should apply standardized movement tests and longer observation periods.*

**Keywords:** *recycled materials, used tires, physical education, learning quality, elementary students*

### **ABSTRAK**

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efektif, terutama pada pembelajaran pendidikan jasmani yang memerlukan pengalaman gerak secara langsung, bervariasi, dan aman. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas media pembelajaran berbahan barang bekas berupa ban bekas untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar siswa kelas IV di MI Lantaburo, Cipondoh. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus evaluatif. Data dikumpulkan melalui observasi pembelajaran, wawancara semi-terstruktur dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan. Efektivitas ditinjau melalui indikator keaktifan, partisipasi, koordinasi gerak, kerja sama, kedisiplinan, daya tarik pembelajaran, dan kepraktisan media. Ban bekas dibersihkan, diperiksa

keamanannya, kemudian disusun untuk kegiatan lari zig-zag, lompat, langkah cepat, keseimbangan, dan estafet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ban bekas menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan, mendorong keterlibatan langsung siswa, membantu latihan gerak lokomotor dan koordinasi, serta mendukung pengelolaan kelas yang lebih tertib. Siswa juga memperlihatkan kerja sama dan pemahaman bahwa barang yang tidak terpakai dapat dimanfaatkan kembali. Guru menilai media tersebut ekonomis, mudah diperoleh, dan fleksibel digunakan pada berbagai aktivitas olahraga. Dengan demikian, ban bekas efektif digunakan sebagai media pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani di kelas IV, meskipun penelitian lanjutan perlu menggunakan tes gerak terstandar dan waktu pengamatan yang lebih panjang.

**Kata Kunci:** barang bekas, ban bekas, pendidikan jasmani, kualitas pembelajaran, siswa kelas IV

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kebiasaan belajar peserta didik. Kualitas pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan materi, tetapi juga oleh mutu interaksi selama kegiatan belajar mengajar (KBM). Wulandari et al. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran membantu memperjelas penyampaian materi, meningkatkan perhatian, dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar. Karena itu, pembelajaran yang berkualitas perlu memadukan tujuan yang jelas, metode yang sesuai, media yang relevan, partisipasi aktif siswa, serta suasana yang aman dan menyenangkan.

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari pendidikan dasar karena mengembangkan kemampuan fisik, keterampilan motorik, kebugaran, disiplin, kerja sama, dan sportivitas. Aktivitas jasmani yang terencana membantu siswa mengenali kemampuan tubuh, mengontrol gerakan, dan membangun kebiasaan hidup aktif. Sari et al. (2024) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani pada anak usia sekolah dasar mendukung perkembangan fisik sekaligus aspek sosial dan psikologis. Dengan demikian, pembelajaran olahraga tidak cukup dilaksanakan melalui penjelasan atau demonstrasi guru, tetapi perlu memberi kesempatan yang luas kepada siswa untuk bergerak, mencoba, mengulang, dan memperbaiki keterampilan.

Keberhasilan KBM dipengaruhi oleh hubungan antarkomponen pembelajaran. Abnisa & Zubaidi (2022) menegaskan bahwa pendidik, peserta didik, materi, media, metode, sarana, prasarana, serta pengelolaan lingkungan belajar merupakan unsur yang saling mendukung dalam pencapaian target pembelajaran. Pandangan tersebut menunjukkan bahwa keterbatasan alat tidak seharusnya menghentikan proses pembelajaran. Guru dapat melakukan modifikasi media berdasarkan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, kondisi sekolah, dan sumber daya yang tersedia di lingkungan sekitar.

Media pembelajaran dalam pendidikan jasmani berfungsi memberi rangsangan gerak, memperjelas instruksi, membentuk lintasan aktivitas, dan mengatur pergiliran siswa. Media konkret juga membantu siswa memahami arah, jarak, urutan, dan batas gerak melalui pengalaman langsung. Setiyoningrum et al. (2024) menegaskan bahwa media PJOK untuk siswa sekolah dasar perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan diarahkan pada aktivitas yang bermakna. Pandangan tersebut sejalan dengan Wulandari et al.

(2023) yang menempatkan media sebagai perantara penting agar pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa.

Berdasarkan pengamatan awal di MI Lantaburo, Kecamatan Cipondoh, Kota Tangerang, pembelajaran olahraga kelas IV masih memerlukan variasi media yang dapat digunakan untuk kegiatan gerak lokomotor, koordinasi, keseimbangan, dan kelincahan. Keterbatasan alat menyebabkan aktivitas tertentu dilakukan secara bergantian dengan waktu tunggu yang cukup panjang. Sebagian siswa menjadi kurang fokus ketika tidak memperoleh giliran, sedangkan guru perlu mengulang instruksi agar barisan dan lintasan latihan tetap tertib. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media sederhana yang tersedia dalam jumlah memadai, mudah dipindahkan, dan dapat dibentuk menjadi beberapa pola latihan.

Barang bekas dapat diolah menjadi media pembelajaran yang fungsional apabila dipilih, dibersihkan, dan disesuaikan dengan standar keamanan. Pemanfaatan barang bekas bukan sekadar penghematan

biaya, tetapi juga memberi pengalaman belajar kontekstual mengenai kreativitas, pemecahan masalah, dan kepedulian terhadap lingkungan. Mumpuni et al. (2022) menunjukkan bahwa barang bekas dapat dikembangkan sebagai media yang mendorong keterlibatan peserta didik, sedangkan Elton et al. (2022) menemukan bahwa pembelajaran berbasis barang bekas dapat mengasah kreativitas melalui kegiatan yang menuntut perencanaan dan penggunaan bahan secara produktif.

Dalam pembelajaran olahraga, ban bekas memiliki bentuk yang kuat, mudah disusun, dan dapat digunakan sebagai penanda lintasan maupun rintangan rendah. Ban dapat diletakkan berjajar untuk latihan langkah cepat, dibentuk zig-zag untuk perubahan arah, atau diberi jarak tertentu untuk latihan melompat. Rahayu et al. (2025) melaporkan bahwa media pembelajaran PJOK dari barang bekas dapat mengatasi keterbatasan sarana, meningkatkan antusiasme, dan mendukung perkembangan motorik serta kreativitas. Hasil yang lebih khusus ditunjukkan oleh Apriani et al. (2025), yaitu penggunaan ban bekas dalam pembelajaran pendidikan jasmani

membantu meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor dan keaktifan siswa.

Pemanfaatan ban bekas juga memiliki nilai pendidikan lingkungan. Siregar et al. (2025) menekankan pentingnya pendidikan lingkungan yang mendorong keterlibatan aktif dan kebiasaan menggunakan sumber daya secara bijak. Dalam konteks siswa madrasah ibtidaiyah, kegiatan menggunakan kembali barang yang sudah tidak terpakai dapat dihubungkan dengan tanggung jawab menjaga kebersihan, tidak membuang benda secara sembarangan, dan memanfaatkan ciptaan secara bertanggung jawab. Nilai tersebut menjadi penguatan karakter yang menyertai tujuan utama pembelajaran olahraga.

Penelitian terdahulu telah membahas barang bekas sebagai media kreativitas, literasi, dan pengembangan gerak dasar. Mumpuni et al. (2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan barang bekas dapat memperluas pengalaman belajar siswa, sedangkan Apriani et al. (2025) secara khusus melaporkan manfaat penggunaan ban bekas dalam kegiatan gerak lokomotor.

Meskipun demikian, kajian yang mengevaluasi ban bekas dari sudut kualitas KBM olahraga di kelas IV madrasah ibtidaiyah masih terbatas. Dalam penelitian ini, kualitas KBM mencakup keaktifan, partisipasi, keteraturan pelaksanaan, kerja sama, kedisiplinan, suasana belajar, keamanan, dan kepraktisan media bagi guru.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas media pembelajaran berbahan barang bekas berupa ban bekas untuk meningkatkan kualitas KBM pada pelajaran olahraga siswa kelas IV MI Lantaburo, Cipondoh. Hasil penelitian diharapkan memberikan alternatif praktis bagi guru dalam merancang aktivitas pendidikan jasmani yang aktif, aman, ekonomis, kontekstual, dan sesuai dengan kondisi sekolah.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus evaluatif. Pendekatan tersebut dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pelaksanaan penggunaan media ban bekas dalam

kondisi pembelajaran yang alami, bukan pada pengujian perbedaan menggunakan statistik inferensial. Menurut Sugiyono (2022), penelitian kualitatif digunakan untuk memahami fenomena pada objek alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama, sedangkan data diperoleh melalui berbagai teknik yang saling melengkapi. Desain evaluatif digunakan untuk menilai keterlaksanaan, manfaat, kepraktisan, dan indikasi perubahan kualitas KBM setelah media diterapkan.

Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran olahraga kelas IV di MI Lantaburo, Kecamatan Cipondoh, Kota Tangerang. Subjek penelitian meliputi seluruh siswa kelas IV yang mengikuti kegiatan pembelajaran dan guru yang mendampingi pelajaran olahraga. Objek penelitian adalah penggunaan ban bekas sebagai media untuk kegiatan gerak lokomotor, koordinasi, keseimbangan, dan kelincahan. Pemilihan kelas IV didasarkan pada kesesuaian kemampuan siswa dalam mengikuti instruksi gerak yang lebih bervariasi, bekerja dalam kelompok, dan melakukan refleksi sederhana terhadap pengalaman belajar.

Media yang digunakan berupa beberapa ban bekas berukuran relatif seragam. Sebelum digunakan, seluruh ban dibersihkan, dikeringkan, diperiksa kestabilannya, dan dipastikan tidak memiliki kawat terbuka, bagian tajam, cairan, atau kotoran yang dapat membahayakan siswa. Ban diletakkan pada permukaan lapangan yang datar dan tidak licin. Jarak antarban disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas IV agar aktivitas tetap menantang tetapi aman. Guru memberikan demonstrasi, menjelaskan aturan, mengatur giliran, dan menghentikan kegiatan apabila posisi ban berubah atau kondisi lapangan tidak memungkinkan.

Pelaksanaan penelitian terdiri atas tiga tahap. Tahap persiapan meliputi pengamatan kondisi awal, identifikasi kebutuhan media, pemilihan ban, penyusunan indikator observasi, dan perancangan aktivitas. Tahap pelaksanaan meliputi pemanasan, demonstrasi, latihan lari zig-zag, lompat dua kaki ke dalam ban, langkah cepat antarlubang ban, latihan keseimbangan, dan estafet sederhana. Tahap evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap respons siswa, wawancara setelah

pembelajaran, pemeriksaan dokumentasi, serta refleksi bersama guru mengenai manfaat dan kendala media.

Teknik pengumpulan data terdiri atas observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencatat keaktifan, partisipasi, kemampuan mengikuti instruksi, koordinasi gerak, kerja sama, kedisiplinan, serta kelancaran pengelolaan kelas. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk mengetahui persepsi tentang daya tarik, kemudahan, keamanan, manfaat, dan keinginan menggunakan kembali media. Dokumentasi berupa catatan lapangan, foto susunan media, dan rekaman kegiatan digunakan sebagai bukti pendukung.

Instrumen utama penelitian adalah peneliti dengan bantuan lembar observasi dan pedoman wawancara. Indikator efektivitas meliputi: (1) siswa terlibat aktif dalam aktivitas; (2) waktu tunggu berkurang karena tersedia beberapa lintasan; (3) siswa mampu mengikuti urutan gerak; (4) pembelajaran berlangsung tertib dan aman; (5) muncul kerja sama serta saling mendukung; (6) siswa dan guru

memberikan respons positif; dan (7) media mudah dipersiapkan serta dapat digunakan ulang. Media dinilai efektif apabila sebagian besar indikator menunjukkan kategori baik dan data observasi konsisten dengan hasil wawancara serta dokumentasi.

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui reduksi data, pengorganisasian temuan, penyajian naratif, dan penarikan kesimpulan. Data yang tidak berkaitan dengan tujuan penelitian disisihkan, sedangkan informasi penting dikelompokkan berdasarkan indikator kualitas KBM. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta triangulasi sumber dengan membandingkan keterangan guru dan siswa. Kesimpulan disusun sebagai penilaian kontekstual terhadap penggunaan ban bekas pada pembelajaran olahraga kelas IV MI Lantaburo.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Kondisi Awal dan Persiapan Media**

Pengamatan awal menunjukkan bahwa kegiatan olahraga telah berjalan sesuai jadwal, tetapi variasi

alat bantu masih terbatas. Guru menggunakan penjelasan, demonstrasi, dan penanda lapangan yang tersedia. Ketika aktivitas membutuhkan lintasan khusus, siswa harus menunggu lebih lama karena hanya satu jalur yang dapat digunakan. Situasi tersebut membuat sebagian siswa mudah berbicara dengan teman, berpindah tempat, atau kehilangan fokus sebelum memperoleh giliran. Dari sisi guru, keterbatasan media juga mengurangi pilihan untuk membedakan tingkat kesulitan latihan.

Ban bekas dipilih karena tersedia di lingkungan sekitar, kuat, tidak mudah bergeser apabila diletakkan dengan benar, dan dapat dibentuk menjadi berbagai pola. Persiapan tidak hanya menekankan fungsi, tetapi juga keamanan. Ban yang memiliki kawat terbuka atau permukaan rusak tidak digunakan. Setelah dibersihkan, ban disusun dalam beberapa lintasan sehingga kelompok siswa dapat berlatih secara bersamaan. Susunan media dibuat sederhana agar guru mudah mengubahnya sesuai tujuan kegiatan dan luas lapangan.

Pada tahap pengenalan, siswa diperlihatkan bahwa ban tidak

digunakan sebagai mainan bebas, melainkan sebagai alat bantu belajar yang memiliki aturan. Guru menjelaskan cara masuk dan keluar dari ban, jarak aman antarsiswa, arah pergerakan, serta kewajiban menunggu aba-aba. Penjelasan tersebut penting karena media yang menarik dapat memicu siswa bergerak sebelum giliran. Setelah aturan dipahami, pembelajaran dilanjutkan dengan pemanasan dan demonstrasi singkat.

#### **Pelaksanaan Aktivitas dan Keterlibatan Siswa**

Aktivitas pertama adalah lari zig-zag dengan ban sebagai penanda perubahan arah. Siswa berlari melewati sisi kanan dan kiri ban secara bergantian. Aktivitas kedua adalah lompat dua kaki ke dalam ban yang disusun berjajar. Guru menyesuaikan jarak antarmedia agar siswa dapat mendarat dengan stabil. Aktivitas ketiga berupa quick step, yaitu langkah cepat dengan memasukkan kaki secara bergantian ke setiap lubang ban. Selanjutnya, ban digunakan untuk latihan keseimbangan dan estafet sederhana yang menuntut siswa bekerja sama dalam kelompok.

Selama kegiatan, siswa terlihat lebih tertarik karena bentuk lintasan jelas dan setiap aktivitas memiliki tantangan berbeda. Keterlibatan meningkat ketika beberapa lintasan digunakan sekaligus, sebab waktu menunggu menjadi lebih pendek. Siswa dapat melihat urutan gerak teman dan segera mencoba ketika mendapat giliran. Media juga membantu guru memberikan instruksi yang lebih konkret, misalnya 'masuk ke setiap ban', 'berbelok setelah ban ketiga', atau 'berhenti di luar ban terakhir'. Instruksi semacam ini lebih mudah dipahami dibandingkan arahan yang hanya menggunakan garis imajiner.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan beberapa lintasan ban membuat siswa lebih cepat memperoleh giliran dan lebih lama terlibat dalam aktivitas. Keaktifan terlihat ketika siswa segera bersiap, memperhatikan demonstrasi, dan mencoba kembali gerakan yang belum tepat. Partisipasi sebagian besar siswa berada pada kategori baik karena setiap anak mengikuti lari zig-zag, lompat, langkah cepat, latihan keseimbangan, dan estafet sesuai pembagian kelompok.



Secara rinci, siswa menunjukkan keaktifan yang baik dengan segera mengikuti instruksi dan mempersiapkan diri ketika mendapat giliran. Partisipasi juga tergolong baik karena sebagian besar siswa terlibat pada setiap latihan. Koordinasi dan kelincahan berada pada tingkat cukup sampai baik, sebab masih ada siswa yang perlu memperlambat gerakan atau mengulang pola. Kerja sama dan kedisiplinan terlihat baik melalui perilaku saling membantu, menaati aturan, menjaga jarak, dan mengikuti aba-aba. Pengelolaan kelas menjadi lebih terarah karena beberapa lintasan dapat digunakan secara bergantian oleh kelompok yang berbeda.

Pada aspek koordinasi dan kelincahan, hasil pengamatan berada pada rentang cukup sampai baik. Sebagian siswa dapat menyelesaikan lintasan dengan lancar, sedangkan beberapa siswa memerlukan demonstrasi ulang dan jarak antarbenda yang lebih lebar. Kerja sama tampak ketika siswa saling mengingatkan urutan gerak dan memberi dukungan kepada teman. Kedisiplinan juga berkembang melalui kepatuhan terhadap aba-aba, arah lintasan, dan aturan giliran. Dari sisi pengelolaan

kelas, keberadaan beberapa jalur latihan mengurangi waktu tunggu dan membantu guru menjaga kegiatan tetap tertib.

Temuan tersebut sejalan dengan Abnisa & Zubaidi. (2022) bahwa media, metode, dan pengelolaan lingkungan belajar harus bekerja secara terpadu. Ban bekas tidak otomatis meningkatkan kualitas pembelajaran apabila tidak disertai instruksi, pengaturan kelompok, dan pengawasan keselamatan. Efektivitas media muncul karena guru menghubungkan bentuk alat dengan tujuan gerak, membagi siswa dalam kelompok, dan mengelola jalur latihan sehingga setiap siswa memperoleh kesempatan bergerak.

Penggunaan media konkret juga sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV. Setiyoningrum et al. (2024) menekankan pentingnya media PJOK yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan memberi kesempatan pada aktivitas bermakna. Pada penelitian ini, siswa tidak hanya mendengarkan instruksi, tetapi langsung membaca pola lintasan, memperkirakan jarak, menyesuaikan langkah, dan mengendalikan tubuh. Proses tersebut membuat

pembelajaran lebih aktif dan mengurangi dominasi penjelasan verbal.

### **Jenis Latihan dan Kontribusinya terhadap KBM**

Ban bekas digunakan dalam beberapa bentuk latihan yang saling melengkapi. Pada lari zig-zag, ban menjadi penanda perubahan arah sehingga siswa berlatih mengendalikan tubuh. Pada latihan lompat, lubang ban menjadi sasaran pendaratan yang konkret dan membantu siswa mengatur kekuatan tungkai. Pada quick step, siswa melangkahkan kaki secara cepat dan bergantian ke setiap lubang ban untuk melatih koordinasi serta fokus. Ban juga digunakan sebagai jalur keseimbangan dan bagian dari estafet kelompok, sehingga satu media dapat mendukung tujuan fisik, pengelolaan kelas, dan interaksi sosial secara bersamaan.

Lari zig-zag memberi latihan perubahan arah dan kontrol tubuh, sekaligus membuat urutan gerak lebih mudah dipahami karena jalur terlihat jelas. Lompat ke dalam ban melatih kekuatan tungkai, koordinasi, dan ketepatan mendarat melalui sasaran yang konkret. Quick step melatih kecepatan langkah serta koordinasi

kaki dan mendorong siswa mempertahankan fokus. Latihan keseimbangan membiasakan siswa bergerak hati-hati pada ruang terbatas, sedangkan estafet ban mengembangkan komunikasi, dukungan antarteman, tanggung jawab, dan sportivitas.

Kombinasi tersebut menunjukkan bahwa satu jenis media dapat digunakan sebagai penanda arah, ruang mendarat, batas gerak, maupun alat permainan kelompok. Kepraktisan ini penting bagi sekolah yang memiliki keterbatasan sarana karena guru dapat mengubah susunan ban tanpa memerlukan alat baru. Rahayu et al. (2025) juga menemukan bahwa pemanfaatan barang bekas dalam pembelajaran PJOK menghasilkan media yang fungsional, menarik, dan membantu memenuhi kebutuhan alat bantu belajar.

Pada aspek gerak, kegiatan lari, melompat, melangkah, dan menjaga keseimbangan memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih secara berulang. Apriani et al. (2025) melaporkan bahwa penggunaan ban bekas memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan gerak dasar lokomotor, keaktifan, dan antusiasme

siswa. Hasil penelitian di MI Lantaburo mendukung temuan tersebut pada konteks yang berbeda, terutama dalam hal keterlibatan dan keteraturan proses. Namun, penelitian ini tidak menggunakan tes motorik terstandar sehingga hasil mengenai keterampilan gerak dipahami sebagai indikasi observasional, bukan ukuran efektivitas kuantitatif.

Variasi aktivitas juga berpengaruh pada suasana sosial pembelajaran. Ketika siswa berlatih dalam kelompok, mereka saling mengingatkan urutan, memberi semangat, dan menunggu giliran dengan lebih tertib. Intan et al. (2024) menjelaskan bahwa permainan dalam pendidikan jasmani dapat memperkuat karakter melalui kerja sama, tanggung jawab, dan kepatuhan terhadap aturan. Pada penelitian ini, nilai tersebut muncul ketika siswa membantu mengembalikan posisi ban, menjaga jarak, dan mendukung teman yang belum mampu menyelesaikan lintasan dengan lancar.

### **Respons Guru dan Siswa**

Wawancara setelah pembelajaran menunjukkan respons yang konsisten dengan hasil observasi. Siswa menyatakan bahwa kegiatan terasa lebih menyenangkan karena lintasan

dapat digunakan secara langsung dan setiap pola memberikan tantangan yang berbeda. Mereka juga menunjukkan keinginan untuk mencoba susunan ban lain pada pertemuan berikutnya. Guru menilai ban bekas membantu membentuk beberapa jalur latihan, mengurangi waktu menunggu, serta memudahkan penyesuaian tingkat kesulitan sesuai kemampuan siswa.

Guru menilai media mudah diperoleh, ekonomis, dapat dipakai ulang, dan fleksibel karena bentuk lintasan bisa diubah sesuai tujuan pembelajaran. Baik guru maupun siswa menekankan bahwa ban harus selalu diperiksa, dibersihkan, dan ditata kembali apabila bergeser selama kegiatan. Dengan demikian, respons positif terhadap media tetap disertai kesadaran bahwa keamanan, pengawasan, dan ketepatan pengaturan jarak merupakan syarat utama penggunaannya.

Respons guru dan siswa memperlihatkan bahwa daya tarik media tidak hanya berasal dari bentuk ban, tetapi dari pengalaman gerak yang menjadi lebih jelas dan bervariasi. Siswa dapat segera mengetahui apakah langkahnya

sesuai lintasan, sedangkan guru lebih mudah memberi instruksi, membagi kelompok, dan mengubah pola latihan. Temuan ini memperkuat penjelasan Wulandari et al. (2023) bahwa media yang sesuai dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Hal tersebut juga sejalan dengan Abnisa & Zubaidi (2022) yang menekankan keterkaitan metode, media, dan pengelolaan pembelajaran dalam membangun minat serta pencapaian belajar.

Dari sisi kreativitas, siswa mulai menyampaikan gagasan mengenai susunan ban lain, seperti bentuk lingkaran, jalur huruf, atau permainan kelompok. Meskipun ide tersebut tidak seluruhnya diterapkan, kemunculannya menunjukkan bahwa media sederhana dapat memancing imajinasi dan keterlibatan. Elton et al. (2022) menemukan bahwa pemanfaatan barang bekas dalam pembelajaran dapat mengasah kreativitas karena siswa melihat fungsi baru dari benda yang sebelumnya dianggap tidak berguna. Mumpuni et al. (2022) juga menunjukkan bahwa media barang bekas dapat memperluas pengalaman belajar ketika peserta didik dilibatkan secara aktif.

Pemanfaatan ban bekas sekaligus menjadi sarana pendidikan lingkungan. Guru dapat menjelaskan bahwa penggunaan kembali tidak berarti seluruh limbah aman dipakai, melainkan harus melalui pemilihan, pembersihan, dan pemeriksaan. Siregar et al. (2025) menekankan bahwa pendidikan lingkungan perlu diarahkan pada perilaku praktis dan penggunaan sumber daya secara bijak. Pada pembelajaran ini, nilai tersebut tampak ketika siswa memahami alasan ban dibersihkan, menjaga media agar tidak rusak, dan mengembalikannya ke tempat penyimpanan setelah digunakan.

Secara keseluruhan, efektivitas media terlihat pada empat dimensi. Dimensi pedagogis tampak pada bertambahnya variasi aktivitas dan semakin konkretnya instruksi. Dimensi partisipatif terlihat dari berkurangnya waktu tunggu dan meningkatnya kesempatan siswa untuk bergerak. Dimensi manajerial tampak pada kemudahan guru mengatur lintasan, kelompok, dan urutan latihan. Dimensi karakter terlihat melalui kerja sama, disiplin, kreativitas, dan kepedulian lingkungan. Keempat dimensi tersebut menunjukkan bahwa kualitas KBM tidak hanya dinilai dari keterampilan

fisik, tetapi juga dari keterlibatan siswa dan kelancaran keseluruhan proses pembelajaran.

Walaupun memberikan hasil positif, penelitian memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian dilakukan pada satu kelas dan dalam waktu pengamatan yang terbatas sehingga hasil tidak dapat digeneralisasikan ke seluruh sekolah. Data keterampilan gerak didasarkan pada observasi, belum menggunakan tes kelincahan, koordinasi, atau keterampilan lokomotor yang terstandar. Selain itu, kondisi lapangan dan jumlah ban dapat memengaruhi kelancaran pelaksanaan. Penelitian berikutnya disarankan menggunakan desain pra-eksperimen atau penelitian tindakan kelas dengan beberapa siklus, jumlah peserta yang jelas, instrumen penilaian gerak, serta perbandingan sebelum dan sesudah penggunaan media.

#### **D. Kesimpulan**

Pemanfaatan ban bekas sebagai media pembelajaran olahraga pada siswa kelas IV MI Lantaburo, Cipondoh, efektif dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar secara kontekstual. Efektivitas terlihat

dari pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan, meningkatnya keaktifan serta partisipasi siswa, berkurangnya waktu tunggu, lebih jelasnya pola gerak, dan lebih tertibnya pengelolaan kelas. Ban bekas dapat digunakan untuk lari zig-zag, lompat, langkah cepat, keseimbangan, dan estafet sehingga satu media mampu mendukung beberapa tujuan gerak. Penggunaan media juga mendorong kerja sama, disiplin, kreativitas, dan kepedulian terhadap pemanfaatan kembali barang yang tidak terpakai. Keberhasilan media tetap bergantung pada pembersihan, pemeriksaan keamanan, pengaturan jarak, demonstrasi, dan pengawasan guru. Oleh karena itu, ban bekas dapat dijadikan alternatif media yang ekonomis, mudah diperoleh, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PJOK di sekolah yang memiliki keterbatasan sarana. Penelitian lanjutan perlu melibatkan waktu yang lebih panjang dan instrumen pengukuran gerak yang terstandar agar pengaruh media terhadap kemampuan fisik siswa dapat dinilai secara lebih kuat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abnisa, A. P., & Zubaidi, Z. (2022). Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Peserta Didik. *Tarqiyatuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 6–16. doi:10.36769/tarqiyatuna.v1i1.158
- Apriani, L., Alpen, J., Yulianti, M., & Romansyah, I. (2025). Upaya Peningkatan Gerak Dasar Lokomotor Dengan Menggunakan Ban Bekas Pada Siswa Kelas III SD 190 Pekanbaru. *Jurnal Olahraga Indragiri*, 9(2), 143–152. doi:10.61672/joi.v9i2.3311
- Elton Kabukut Takanjanji, Ni Wayan Ekayanti, & I Made Diarta. (2022). Mengasah Kreativitas Siswa Dengan Implemetasi Project-Based Learning (Pjbl) Bebrasis Barang Bekas. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 12(1), 26–33. doi:10.36733/jsp.v12i1.3724
- Intan Rizki Febriani, Ade Pia Nurfajariyah, Pesty Nur Anissa, & Burhan Hambali. (2024). Memperkuat Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 24(2), 48–55. doi:10.36728/jis.v24i2.3586
- Mumpuni, A., Azizah, S., Rahma, S. A., Utami, D., Indah Safitri, N., Aswat Tiana, F., ... Aditya Pratama, A. (2022). Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 3(01), 8–14. doi:10.46772/jamu.v3i01.748
- Rahayu, E., Pangestu, R. A., Rifdha, C. D., Sari, A. N., Faqih, U. T., Kusumaningrum, D. H., ... Kesuma, R. A. (2025). Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SD N 1 Karanglewas, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi Indonesia*, 3(5), 327–332. doi:10.54082/jpmii.893
- Sari, Y. Y., Dhitia Putri Ulfani, Muhammad Ramos, & Padli. (2024). PENTINGNYA PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA TERHADAP ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478–488. doi:10.52060/pgsd.v6i2.1657
- Setiyoningrum, V. A., Harwanto, & Ruff'i. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Powtoon dengan Bercirikan Mini Project di Sekolah Dasar. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 9(2), 207–213. doi:10.36526/kejaora.v9i2.4337
- Siregar, F., Jamilah, S., Bafaqih, A., & Maulana, A. (2025). Pendidikan Lingkungan Berbasis Islam Bagi Orang Tua Siswa Mi Mathla'ul Huda Kebon Cau Teluk Naga. *Education and Community Service Journal (EduServe)*, 1(2), 59–66. doi:10.51875/eduserve.v1i2.788
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. doi:10.31004/joe.v5i2.1074