

Implementasi Permainan Edukatif *Upcycle* Kardus Untuk Penanaman Nilai Karakter Melalui Media Pembelajaran Hak dan Kewajiban Pada Anak di Rubbik School Semarang

Dwi Muhammad Arif^{*1}, Maria Anita Sari², Asna Diana³, Silviana⁴, Abdul Karim⁵

^{1,2,3,4}Program Studi PPG, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas IVET Semarang

⁵Program studi PPKn, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI

E-mail : 1akudwimuhammadarif@gmail.com 2marianitasarii16@gmail.com 3ratsnadienana@gmail.com, 4silvisilviana986@gmail.com,
5karimbejungaran@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tugas dari mata kuliah Projek Kepemimpinan bagi mahasiswa program studi PPG Calon Guru FKIP Universitas Ivet yang dilaksanakan di Rubbik School Semarang merupakan lembaga swasta yang memfasilitasi anak-anak dari keluarga kurang mampu, putus sekolah, dan mengamen, karena ingin membantu perekonomian orang tua. Hadirnya mahasiswa untuk mengimplementasikan permainan edukatif *upcycle* kardus untuk penanaman nilai karakter melalui media pembelajaran hak dan kewajiban pada anak di rubbik school.

Metode penelitian kualitatif deskriptif yakni mendeskripsikan pelaksanaan permainan edukatif untuk menanamkan karakter religius, jujur, disiplin dan peduli melalui media pembelajaran hak dan kewajiban. Hasil penelitian bahwa dalam menanamkan karakter religius, anak-anak terbiasa berdo'a sebelum melakukan aktivitas dan bersyukur setelah selesai melakukannya terutama dalam melaksanakan ibadah. Karakter jujur, adanya keselarasan antara perkataan dan perbuatan sehingga diharapkan menjadi pribadi yang dipercaya oleh orang lain. Karakter disiplin, melaksanakan secara konsisten terhadap segala bentuk peraturan atau tata tertib di mana saja mereka berada. Karakter peduli, menanamkan sikap dan perbuatan yang mencerminkan kepedulian terhadap orang lain dan masyarakat yang memerlukan.

Kata kunci: Permainan edukatif, nilai karakter, media pembelajaran.

Abstract

This research is motivated by the assignment of the Leadership Project course for students of the PPG Teacher Candidate study program at FKIP Ivet University which is carried out at Rubbik School Semarang, a private institution that facilitates children from underprivileged families, dropping out of school, and busking, because they want to help their parents' economy. The presence of students to implement educational games upcycle cardboard for instilling character values through learning media for rights and obligations in children at rubbik school.

Descriptive qualitative research method that describes the implementation of educational games to instill religious, honest, disciplined and caring characters through learning media rights and obligations. The results of the study show that in instilling religious character, children are accustomed to praying before doing activities and being grateful after completing them, especially in carrying out worship. Honest character, the existence of harmony between words and actions so that it is expected to become a person who is trusted by others. Disciplined character, consistently implementing all forms of rules or regulations wherever they are. Caring character, instilling attitudes and actions that reflect concern for other people and communities in need.

Keywords: Educational games, character values, learning media.

PENDAHULUAN

Permasalahan lingkungan pada era modern ini menjadi salah satu isu penting yang harus diperhatikan oleh seluruh lapisan masyarakat, termasuk anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Limbah rumah tangga seperti kardus bekas sering kali dianggap tidak berguna dan dibuang begitu saja, padahal jika dimanfaatkan dengan baik, kardus dapat diolah menjadi media yang kreatif dan edukatif. Pemanfaatan kardus bekas tidak hanya

mendukung program pelestarian lingkungan, tetapi juga bisa menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter.

Penanaman karakter merupakan suatu upaya untuk membentuk generasi yang berakhlak mulia dan mampu menempatkan dirinya dalam situasi atau lingkungan apapun. Pendidikan karakter adalah usaha yang dilaksanakan oleh sekolah untuk menanamkan nilai-nilai inti dan etika yang penting kepada siswa seperti kepedulian, kejujuran, keadilan, tanggung jawab, dan rasa hormat terhadap diri sendiri dan orang lain (Singh, 2019). Pendidikan karakter menjadi penting untuk membentuk generasi penerus bangsa yang berakhlak mulia dan berperilaku baik pada zaman yang semakin kompleks (Rasyid & Wihda, 2024). Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1 sebagai berikut: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Republik Indonesia, 2003). Pendidikan karakter menjadi pembahasan yang urgen sebab dengan menegakkan kembali pilar-pilar pendidikan karakter dan memberikan kekuatan ekstra, kualitas pendidikan bangsa semakin bertambah baik.

Perilaku manusia dengan lingkungan adalah bagian nilai-nilai karakter. Pemahaman tentang menjaga lingkungan hidup harus terus digalakkan. Apalagi jika kita melihat fenomena banjir yang salah satunya disebabkan oleh buang sampah di sembarang tempat. Sampah adalah sisa kegiatan sehari-hari manusia dan/atau proses alam yang berbentuk padat (Pasal 1) (Republik Indonesia, 2008). Saat ini dapat dijumpai setiap hari manusia pasti memproduksi sampah yang beraneka ragam jenis dan bentuknya, seperti kardus bekas dan lain sebagainya. Sampah dan bahan bekas tersebut sering diabaikan kegunaannya dan bisa mencemari lingkungan. *Upcycle* kardus bekas bisa menjadi salah satu solusi dalam mengatasi hal tersebut. Menurut Yusnindy dan Ratna dalam Nefilinda & Salsa Agra (2022) *upcycle* diistilahkan *reuse* dalam bahasa Inggris (discarded objects or material in such a way as to create a product of a higher quality or value than the original) yakni menggunakan kembali benda atau bahan yang tidak terpakai lagi untuk menciptakan produk baru yang memiliki nilai tambah (Nefilinda & Salsa Agra Siwi, 2022). Dengan kreativitas dan inovasi, semua orang dapat mengubah sampah dan bahan bekas tersebut menjadi barang yang berguna.

Sejalan dengan konsep pendidikan yang ramah lingkungan, pemanfaatan barang bekas seperti kardus yang di *upcycle* menjadi permainan edukatif dapat menjadi solusi kreatif dan bermanfaat. Tujuan dari *upcycle* untuk mengubah barang bekas menjadi barang berguna tanpa melalui proses pengolahan bahan (Nefilinda & Salsa Agra Siwi, 2022). Selain melatih kreativitas anak dan menumbuhkan kepedulian terhadap pentingnya menjaga alam sekitar, pemanfaatan kardus sebagai permainan edukatif juga bisa digunakan untuk menanamkan karakter baik lain melalui media meningkatkan pemahaman hak dan kewajiban. Hak dan kewajiban bukan hanya sekedar pelajaran hukum atau sosial, tapi juga merupakan pendidikan karakter karena di dalamnya ada nilai-nilai yang dipelajari seperti kejujuran, gotong royong, disiplin, integritas, dan peduli lingkungan. Penanaman karakter merupakan suatu upaya untuk membentuk generasi yang berakhlak mulai dan mampu menempatkan dirinya dalam situasi atau lingkungan apapun. Karakter yang kuat merupakan prasyarat untuk menjadi seorang pemenang dalam medan kompetisi (Nasia et al., 2022a). Semua itu adalah pilar utama dalam pendidikan karakter. Di sisi lain melalui pendidikan karakter, diharapkan peserta didik tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter positif seperti jujur, bertanggung jawab, disiplin, peduli lingkungan, cinta tanah air, dan berintegritas. Nilai-nilai luhur ini penting untuk diajarkan sejak dini agar tertanam kuat dalam diri siswa dan menjadi bekal dalam mengarungi kehidupan (Rasyid & Wihda, 2024).

Sebagai mahasiswa PPG Calon Guru, memberikan kontribusi dari salah satu implementasi mata kuliah projek kepemimpinan yakni implementasi permainan edukatif *upcycle* kardus untuk penanaman nilai karakter melalui media pembelajaran hak dan kewajiban pada anak di Rubbik School Semarang merupakan komunitas belajar untuk anak-anak khususnya dari keluarga yang kurang mampu atau ekonomi rendah. Setiap anak

memiliki kesempatan bersama untuk belajar yang menyenangkan, tidak memandang dari segi sosial dan ekonomi mereka. permainan edukatif *upcycle* kardus pada anak di Rubbik School Semarang ini hadir sebagai inovasi pembelajaran yang dikemas dengan lebih menarik dan kreatif dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter positif dan pemahaman terkait hak dan kewajiban sebagai seorang anak,

Target dari kegiatan pembuatan permainan edukatif ini adalah anak-anak yang ada di komunitas belajar Rubbik School yang berlokasi di Jalan Delik Rejo RT. 13 RW. XI Kelurahan Tandang Kecamatan Tembalang Kota Semarang Jawa Tengah, dengan jumlah peserta sebanyak 30 anak. Kebanyakan peserta merupakan anak-anak dari keluarga rentan dengan kondisi ekonomi yang sulit dan termarginalkan. Posisi kelompok marginal dalam masyarakat atau dalam segi sosial selalu menarik dalam perbincangan hal layak publik (Fatwasuci & Irwansyah, 2022). Berdasarkan pernyataan Ibu Keko, sapaan akrab dari pendiri Rubbik School pada mulanya, para inisiator komunitas rumah belajar di lokasi tersebut dengan pertimbangan memfasilitasi anak-anak dari keluarga dengan latar belakang sosial ekonomi yang rendah. Profil pekerjaan orang tua mereka rata-rata adalah sebagai pekerja kasar paruh waktu/tidak menentu. Tidak sedikit anak-anak yang tinggal di daerah tersebut yang memutuskan berhenti sekolah dan lebih baik *mengamen* karena ingin membantu perekonomian keluarga (Nasia et al., 2022b). Pada usia antara 6-12 tahun dalam kategori usia Sekolah Dasar (SD) mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan anak memiliki pola-pola tersendiri yang mempunyai khas sesuai dengan aspek perkembangan. Beberapa aspek yang berkembang pesat pada usia Sekolah Dasar (SD) yaitu perkembangan bahasa, emosi, dan sosial anak. Aspek-aspek tersebut sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang ada disekitar anak, baik itu lingkungan rumah, lingkungan sekolah, dan teman sebaya (Desrinelti et al., 2021)

Luaran yang ingin dihasilkan dari kegiatan ini adalah tercipta permainan edukatif dari *upcycle* kardus yang bisa digunakan untuk belajar materi hak dan kewajiban untuk menanamkan karakter relegius, jujur, disiplin dan peduli. Anak-anak secara berkelompok akan belajar langsung untuk membuat sebuah karya yang inovatif dari bahan-bahan yang telah disiapkan oleh pengajar/tim kegiatan. Setelah permainan edukatif selesai dibuat, anak-anak langsung bisa memainkannya untuk belajar materi hak dan kewajiban dengan dipandu oleh tim kegiatan/pemandu.

METODE

Metode dalam penelitian kualitatif deskriptif, sebagaimana (Moleong 2017) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif dikatakan penelitian yang bermaksud guna memahami fenomena mengenai apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya suatu perilaku atau kebiasaan, persepsi, motivasi, tindakan dan lain sebagainya secara keseluruhan dengan deskripsi dalam bentuk kalimat. Data dari wawancara dengan anak-anak yang dikelola oleh Rubbik School yang telah melaksanakan permainan edukatif untuk menanamkan nilai karakter relegius, jujur, disiplin, dan peduli melalui media pembelajaran hak dan kewajiban, kemudian hasil wawancara dianalisis dan disimpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan

Penelitian ini telah direncanakan oleh tim kegiatan yakni mahasiswa PPG FKIP Universitas Ivet yang didampingi oleh dosen pembimbing, sebagai produk mata kuliah Projek Kepemimpinan yang dirancang melalui proposal. Setelah mendapat izin dari Dekan FKIP Universitas Ivet melakukan pembagian kelompok dan tugas masing-masing untuk menyiapkan bahan setengah jadi. Selanjutnya melakukan observasi, koordinasi dan silaturahmi untuk izin kepada pihak Rubbik School yang berlokasi di Jalan Delik Rejo RT. 13 RW. XI Kelurahan Tandang Kecamatan Tembalang Kota Semarang Jawa Tengah, yang akan dijadikan tempat pelaksanaan program kegiatan. Tahap berikutnya menyiapkan alat dan bahan permainan edukatif yang digunakan antara lain; (1) kardus bekas yang akan dipotong kecil-kecil sesuai ukuran kartu yang telah ditentukan, (2) gunting, (3) kertas yang sudah di desain dengan aplikasi canva untuk mempercantik permainan edukatif, (4) lem kertas, (5) dobel tape, (6) sterofoam, (7) tusuk sate, (8) cutter, (9) kertas berisi gambar ukuran 6 cm X 6 cm yang sudah diprint terkait materi 12 hak dan 12 kewajiban, (10) kertas

berisi tentang materi hak dan kewajiban yang sudah diprint kemudian akan dipotong oleh peserta.

Adapun isi tulisan 12 hak, yakni: tidur yang cukup; bebas menjalankan ibadah; bebas berkumpul (bernyanyi); mendapatkan pendidikan; mengemukakan pendapat; mendapatkan fasilitas kesehatan; makan dan minum; mendapatkan informasi (membaca); bermain; berteman; mendapatkan perlindungan dari yang tua; dan berkreasi (menari). Kemudian menyediakan potongan kardus dengan ukuran yang sama sebanyak 12 kewajiban, yakni: menghormati guru; membantu menjaga alam; merapikan tempat tidur; menghormati yang lebih tua; mematuhi lalu lintas; solat tepat waktu; menggosok gigi, membantu mencuci piring; menyeberang jalan di zebra cross; belajar; membuang sampah pada tempatnya; dan tidak membedakan teman.

2. Pelaksanaan

Tim pelaksana setelah sampai di lokasi menyiapkan bahan setengah jadi dan peralatan yang diperlukan. Kemudian membagi menjadi 4 kelompok dari 30 anak, mereka diberikan penjelasan tentang tugas masing-masing kelompok dan diberikan contoh langsung cara menyelesaikan bahan setengah jadi. Semua anak-anak terlibat secara penuh dalam proses pembuatan permainan edukatif. Pembagian tugas tersebut meliputi: kelompok yang bertugas menggunting kardus menjadi berbentuk kartu sesuai kehendak, kelompok yang bertugas menyusun sterofoam dan mendesainnya menjadi background media pembelajaran, kelompok yang bertugas menggunting kertas yang berisi gambar dan pernyataan hak dan kewajiban, dan kelompok yang menyusun gambar dan pernyataan yang sesuai dan menempelkannya pada kartu dari potongan kardus dan diberi tusuk sate.

Permainan edukatif yang dibuat akan digunakan untuk belajar terkait materi hak dan kewajiban dengan model pembelajaran scramble. Istilah scramble berasal dari bahasa inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia yang berarti perebutan, pertarungan, perjuangan. Model pembelajaran scramble adalah sebuah model yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam metode pembelajaran ini perlu adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok agar dapat berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal sekelompok agar dapat berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal (Tiara et al., 2022). Model scramble yaitu kolom yang berisi pertanyaan serta jawaban, pada kolom jawaban sudah tertulis jawaban namun tertulis secara acak (Kusnadi dalam Rahmani, 2023). Namun scramble yang dimaksud dalam kegiatan ini adalah cara pembelajaran dengan model menyatukan gambar dengan pernyataan yang sudah ada dan menggolongkan gambar beserta pernyataan tersebut ke dalam kelompok hak atau kewajiban warga negara. Dalam buku panduan siswa yang diterbitkan oleh Kemendikbudristek, Hak adalah sesuatu yang seharusnya didapatkan, dinikmati, dan diperoleh seseorang. Kewajiban adalah sesuatu yang seharusnya dilaksanakan, dikerjakan, atau ditunaikan seseorang. Hak berkaitan dengan kewajiban (Rochimudin, dkk: 2021).

Tim kegiatan menyediakan informasi terkait hak dan kewajiban secara acak yang harus disatukan menjadi suatu informasi yang sesuai. Dalam hal ini peserta atau anak-anak diberikan kertas yang berisi gambar dan kertas yang berisi tulisan terkait contoh penerapan hak dan kewajiban. Anak-anak akan memotong kertas yang berisi gambar dan kertas yang berisi tulisan tersebut dan menempelkannya ke potongan kardus membentuk seperti kartu sesuai dengan susunan yang telah ditentukan oleh tim kegiatan.

Mekanisme permainan media pembelajaran hak dan kewajiban dari *Upcycle* kardus:

- a. Anak memainkan media pembelajaran secara berkelompok;
- b. Tiap kelompok terdiri dari 7-8 anak;
- c. Secara bergantian anak-anak mengambil gambar dan pernyataan yang sudah diberikan tusuk sate dari bambu dan mengamatinya;
- d. Anak-anak bergantian menyebutkan gambar dan pernyataan yang diambil;
- e. Secara bergantian anak-anak melatakan gambar dan pernyataan tersebut kedalam kelompok hak dan kewajiban;
- f. Tim kegiatan melakukan verifikasi, apakah gambar dan pernyataan tersebut sudah sesuai dengan letaknya atau belum;

- g. Tim kegiatan memberikan apresiasi berupa tepuk tangan kepada semua anak-anak atas kegiatan yang telah dilakukan;

3. Hasil Penelitian

Kegiatan Projek Kepemimpinan dengan tema “Educycle-Permainan Edukatif dari Upcycle Kardus untuk Penanaman Nilai Karakter Anak di Rubbik School” bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada anak-anak di Rubbik School melalui permainan edukatif yang interaktif dan menyenangkan. Dalam kegiatan ini, anak-anak akan diajak untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembuatan, pengembangan, dan demonstrasi permainan edukatif tersebut. Permainan edukatif yang anak-anak buat merupakan media belajar untuk materi hak dan kewajiban. Melalui game edukatif yang kreatif dan berbasis pengalaman ini, anak-anak tidak hanya belajar tentang nilai-nilai pendidikan karakter yang ada dalam materi hak dan kewajiban, tetapi juga menginternalisasikannya nilai-nilai karakter melalui pengalaman langsung dalam membuat permainan edukatif ini.

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, anak-anak terlihat antusias dalam membuat permainan edukatif dari *upcycle* kardus. Anak-anak bisa mendapatkan pengetahuan dan mengembangkan ide kreatif dalam memanfaatkan barang bekas menjadi permainan edukatif untuk mengembangkan pengetahuan yang mereka miliki. Keterlibatan langsung anak-anak dalam membuat permainan edukatif tersebut dapat menanamkan karakter baik kepada anak-anak. Karakter yang bisa diperoleh dari pembuatan permainan edukatif dari *upcycle* kardus yaitu religius, jujur, disiplin dan peduli.

Melalui permainan edukasi tersebut, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Anak-anak menjadi lebih bersemangat dan aktif dalam belajar dan mencari informasi yang tepat. Dengan media pembelajaran yang telah dibuat, anak-anak dapat memahami materi hak dan kewajiban dengan lebih mudah dan menyenangkan. Hal ini dapat terlihat berdasarkan pengamatan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Anak-anak terlihat sangat antusias dalam membuat permainan edukatif. Mereka membagi tugas dengan baik secara proporsional dan mereka mampu bekerja sama dalam menyelesaikan pembuatan permainan edukatif dengan baik. Kemudian setelah permainan edukatif selesai dibuat, anak-anak juga sangat bersemangat untuk memainkannya secara bergantian dalam rangka belajar tentang hak dan kewajiban dengan arahan yang diberikan oleh tim kegiatan.

Berdasarkan wawancara dengan anak-anak yang mengikuti kegiatan, diperoleh pernyataan bahwa anak-anak lebih mudah memahami terkait hak dan kewajiban dengan belajar berbantuan permainan edukatif yang mereka buat dari kardus. Dalam hal ini untuk menanamkan karakter religius, dalam hal ini saat mereka mengambil hak yang bertuliskan “bebas melaksanakan ibadah” Bagaimanakah anda melaksanakan hak dalam beribadah? Menurut dua anak diantara mereka menjawab walaupun bebas menjalankan ibadah sholat, sebelum sholat saya berdo'a terlebih dahulu, teman lainnya bebas menjalankan ibadah sholat di mana saja asal tempatnya bersih dan suci seperti busan sholat berjama'ah. Sedangkan sebagian menyatakan bebas menjalankan ibadah sebelum sholat kami berwudhu dan berdo'a. Selanjutnya dalam menjalankan kewajiban yakni “Sholat tepat waktu” Apakah anda sholat tepat waktu?, salah satu diantara mereka menjawab jujur saja saya sholat belum tepat waktu. Sebagian mereka menjawab saya masih sering terlambat sholat dan sebagian lainnya menjawab kadang-kadang setelah adzan langsung sholat, namun kadang-kadang terlambat. Penerapan nilai-nilai religius dalam pembentukan karakter anak atau siswa yaitu guru atau tutor sebelum memberikan pelajaran mengajak untuk berdoa terlebih dahulu, mengerjakan ulangan atau ujian dengan jujur dan penuh keyakinan bahwa Allah senantiasa melihat perbuatan manusia di mana saja (Kurniawan et al., 2021). Dalam hal penanaman karakter religius anak-anak dapat terbiasa berdo'a sebelum melakukan aktivitas dan bersyukur setelah selesai melakukan aktivitas terutama dalam melaksanakan ibadah walaupun tidak ada yang memantau.

Hasil wawancara dalam hal karakter jujur, anak-anak dalam mengambil kartu hak bertuliskan “bermain”. Bagaimanakah kalian dalam bermain dengan teman sebaya? Sebagian mereka dalam bermain senantiasa jujur dengan teman lain, misalnya main kelereng, main dakon, main sepak bola dan lainnya. Namun sebagian diantara mereka ada yang tidak jujur dalam bermain dengan teman yang lain. Kemudian dalam menggunakan

kewajiban bertuliskan yakni “tidak membeda-bedakan teman”. Apakah kalian membeda-bedakan teman? Sebagian mereka menjawab jujur saja kami tidak membeda-bedakan teman walaupun berlainan agama, berbeda suku, dan hanya satu anak diantara mereka menjawab ada yang membeda-bedakan teman, karena mereka minta menangnya sendiri jika bertukar pikiran atau diskusi. Jujur adalah perilaku yang mencerminkan keselarasan antara pengetahuan, perkataan, dan perbuatan sehingga menjadikan orang yang bersangkutan sebagai pribadi yang dapat dipercaya oleh orang lain (Kurniawan et al., 2021). Dalam menanamkan karakter jujur ini kepada anak-anak yang mencerminkan keselarasan antara perkataan dan perbuatan sehingga diharapkan menjadi pribadi yang dipercaya oleh orang lain.

Hasil wawancara terkait dengan karakter disiplin, anak-anak dalam mengambil kartu hak bertuliskan “makan dan minum”. Bagaimakah kalian menggunakan hak makan dan minum? Sebagian mereka menjawab saya selalu disiplin sarapan pagi, siang hari kadang-kadang tidak disiplin, dan sore hari disiplin sekitar jam 17.00 Wib. Sebagian mereka menjawab saya tidak pernah sarapan pagi, siang hari disiplin, dan malam hari disiplin sekitar jam 19.00 Wib. Sebagian mereka menjawab disiplin sarapan pagi, siang hari disiplin, dan malam hari disiplin sekitar jam 19.00 Wib. Kemudian dalam melaksanakan kewajiban mereka mengambil tema “mematuhi lalu lintas”. Apakah kalian disiplin mematuhi lalu lintas? Sebagian mereka menjawab selalu mematuhi rambu-rambu lalu lintas, karena pernah melihat kejadian korban meninggal dunia akibat melanggar lalu lintas. Sebagian yang lain menjawab pernah melanggar lalu lintas. Menurut Dewinta dalam Yasin, Setiap individu penting untuk memiliki karakter disiplin agar memunculkan nilai-nilai karakter baik lainnya (Dewinta et al., 2023). Disiplin adalah kebiasaan dan tindakan yang konsisten terhadap segala bentuk peraturan atau tata tertib yang telah dibuat kemudian ditaati dengan bijak (Kurniawan et al., 2021). Dengan penanaman karakter disiplin diharapkan anak-anak dapat konsisten terhadap segala bentuk peraturan dan atau tata tertib di mana saja mereka berada.

Hasil wawancara dalam hal karakter peduli, anak-anak dalam mengambil kartu hak bertuliskan “berteman”. Apakah kalian peduli dengan teman. Sebagian besar anak-anak menjawab saya senantiasa peduli dengan teman saya, contohnya, jika teman saya sakit senantiasa menjenguknya, jika dia pinjam uang saya pinjami sepanjang saya punya uang. Namun dua diantara mereka menjawab saya kurang peduli dengan salah satu teman saya, karena mereka juga tidak peduli jika saya pinjam motornya walaupun tidak dipakai. Kemudian dalam kewajiban mereka mengambil kartu “membantu menjaga alam”. Apakah kalian peduli terhadap alam sekitar anda? Sebagian mereka menjawab saya peduli terhadap alam lingkungan, seperti menjaga kebersihan lingkungan, mengurangi daun pohon mangga yang sangat rimbun di halaman rumah. Hanya seorang anak yang menjawab bahwa saya tidak menjaga alam karena hal tersebut merupakan tanggung jawab orang tua. Peduli adalah sikap dan perbuatan yang mencerminkan kepedulian terhadap orang lain maupun masyarakat yang membutuhkan. Pelaksanaan infaq setiap hari jumat, penggalangan dana ketika terjadi bencana, dan mengunjungi teman yang sedang sakit merupakan bentuk sikap peduli (Kurniawan et al., 2021). Penanaman karakter peduli bagi anak-anak sangat diperlukan karena anak memiliki sikap dan perbuatan yang mencerminkan kepedulian terhadap orang lain dan masyarakat yang memerlukan.

SIMPULAN

Kegiatan pembuatan permainan edukatif dari *upcycle* kardus untuk penanaman nilai karakter dan media pembelajaran hak dan kewajiban pada anak di Rubbik School Semarang. Pelaksanaan kegiatan mendapatkan respon yang positif dari pengurus dan anak-anak. Mbak Keko panggilan akrab pendiri komunitas belajar Rubbik School merasa senang dengan adanya kegiatan di Rubbik Scholl karena dapat memberikan ilmu yang baik kepada anak-anak. Antusias anak-anak dalam mengikuti kegiatan terlihat dari keaktifan anak-anak dalam mengikuti setiap instruksi yang ada. Kegiatan ini mampu menanamkan dan menumbuhkan nilai karakter; relegius menunjukkan anak-anak dapat terbiasa berdo'a sebelum melakukan aktivitas dan bersyukur setelah selesai melakukan aktivitas terutama dalam melaksanakan ibadah walaupun tidak ada yang memantau. Karakter jujur,

Dwi Muhammad Arif, Maria Anita Sari, Asna Diana, Silviana, Abdul Karim. *Implementasi Permainan Edukatif Upcycle Kardus Untuk Penanaman Nilai Karakter Melalui Media Pembelajaran Hak dan Kewajiban Pada Anak di Rubbik School Semarang*

keselarasan antara perkataan dan perbuatan sehingga diharapkan menjadi pribadi yang dipercaya oleh orang lain. Karakter disiplin, diharapkan anak-anak dapat konsisten terhadap segala bentuk peraturan dan atau tata tertib di mana saja mereka berada dan karakter peduli, bagi anak-anak sangat diperlukan karena anak memiliki sikap dan perbuatan yang mencerminkan kepedulian terhadap orang lain dan masyarakat yang memerlukan.. Dengan adanya media belajar dari permainan edukatif yang mereka buat sendiri, materi terkait hak dan kewajiban menjadi lebih mudah untuk dipahami.

DAFTAR RUJUKAN

- Desrinelti, D., Neviyarni, N., & Murni, I. (2021). Perkembangan siswa sekolah dasar: tinjauan dari aspek bahasa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(1), 105. <https://doi.org/10.29210/3003910000>
- Dewinta, N. K. I. R., Darmiany, D., & Astria, F. P. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Kedisiplinan Pada Siswa Kelas Rendah di SDN 2 Kuranji Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 704–710. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1275>
- Fatwasuci, K., & Irwansyah, I. (2022). Fenomena Keberadaan Kaum Marginal dalam Masyarakat: Sebuah Kajian Literatur Standpoint Theory. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 6(1), 40–49. <https://doi.org/10.51544/jlmk.v6i1.1669>
- Kurniawan, M. A., Ysh, A. Y. S., & Artharina, F. P. (2021). Penerapan Nilai-Nilai Religius Dalam Pembentukan Karakter Siswa Di Sdn Jambean 01 Pati. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2(2), 197–204. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/dwijaloka/index> ISSN
- Nasia, A. A., Purbaningrum, D. A., Kusuma, I. A., Skripsa, T. H., Prabowo, Y. B., Nisa, V. K., Larasati, V. P., & Manurung, W. P. (2022b). Storytelling : A dental health education media for parents in Rubbik School Community, Semarang, Indonesia. *Community Empowerment*, 7(11), 1833–1839. <https://doi.org/10.31603/ce.6926>
- Nefilinda, N., & Salsa Agra Siwi. (2022). Reuse Upcycling Sebagai Wujud Peduli Lingkungan Warga Sekolah di SD Islam Cendekia Kota Bukittinggi. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 434–442. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i2.1148>
- Rasyid, R., & Wihda, K. (2024). *Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan*. 8(2), 1278–1285.
- Republik Indonesia. (2003). UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas. *Zitteliana*, 19(8), 159–170.
- Republik Indonesia. (2008). *UU Nomor 18 Tahun 2008 Tentang Pengelolaan Sampah*. 1, 61–64.
- Singh, B. (2019). Character education in the 21st century. *Journal of Social Studies (JSS)*, 15(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/jss.v15i1.25226>
- Tiara, S., Hidayat, N., & Siska, Y. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Scramble dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Penawar Jaya Tulang Bawang. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 55–64. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v4i1.780>