

**DODO (DOMINO LUDO); SARANA PENDIDIKAN  
KARAKTER BERBASIS PEMBELAJARAN TEMATIK PADA  
DIRI ANAK SEKOLAH DASAR DI ERA *SUSTAINABLE  
DEVELOPMENT GOALS***

**Husnul Khatimah<sup>1</sup>, Reski Dian Utami<sup>2</sup>, Ira Novia Sari<sup>3</sup>**

*PGSD, Universitas Muhammadiyah Makassar<sup>1</sup>*

*Akuntansi, Universitas Muhammadiyah Makassar<sup>2</sup>*

*Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Makassar<sup>3</sup>*

*imma.jepang@gmail.com*

*reskidianutami03@gmail.com*

*irhanoviasari@gmail.com*

**ABSTRAK**

*Sustainable Development Goals merupakan sebuah program berkelanjutan yang menggantikan program sebelumnya yaitu MDGs (Millennium Development Goals) dengan salah satu tujuannya adalah pendidikan berkualitas. Namun, fakta yang terjadi di masyarakat pelaksanaan pendidikan masih belum terlaksana dengan baik. Salah satunya yaitu pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Hal itu dikarenakan guru mengalami kesulitan dalam menerapkan pembelajaran tematik, khususnya pada pelajaran matematika. Kekurangtahuan guru tentang konsep pembelajaran tematik dikarena masih banyaknya tenaga pendidik yang tidak memanfaatkan media dengan semestinya dan hanya menggunakan media yang monoton. Padahal menurut Widodo (2017), media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar, menimbulkan motivasi belajar, dan peserta didik dapat belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Tujuan dari penulisan karya tulis ilmiah ini yaitu untuk mengetahui penggunaan dari Dodo (Domino Ludo) sebagai sarana pendidikan karakter yang berbasis pembelajaran tematik pada diri anak sekolah dasar di era SDGs saat ini. Adapun, metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan datanya berupa observasi, studi pustaka, dokumentasi, dan wawancara. Media pembelajaran Dodo (Domino Ludo) merupakan media yang dibuat dengan cara menggabungkan dua permainan yaitu permainan domino dan ludo. Namun, Dodo ini digunakan sebagai media untuk pembelajaran berbasis tematik, yang disesuaikan dengan kurikulum 2013, dipadukan dengan beberapa mata pelajaran seperti PJOK, matematika dan PPKn serta melibatkan peran aktif peserta didik. Karena itu, media ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif, perkembangan fisik, emosional dan membentuk karakter positif peserta didik.*

***Kata kunci: Dodo (Domino Ludo), Pembelajaran Tematik, Sustainable Developmen Goals.***

### **ABSTRACT**

*Sustainable Development Goals is an ongoing program that replaces the previous MDGs (Millennium Development Goals) program with one of the goals is quality education. However, the facts that occurred in the community implementation of education is still not done well. One of them is on thematic learning in elementary school. This is because teachers have difficulty in applying thematic learning, especially in math lessons. Teacher's lack of knowledge about the concept of thematic learning because there are still many educators who do not utilize the media properly and only use a monotonous media. In fact according to Widodo (2017), the learning media can clarify the presentation of messages and information so as to facilitate and improve the process and learning outcomes, motivation to learn, and learners can learn independently in accordance with the ability and interest. In addition, learning media can also overcome the limitations of the senses, space and time. The purpose of writing this scientific paper is to know the use of Dodo (Domino Ludo) as a means of character education based on thematic learning in primary school children in the current era of SDGs. Meanwhile, the research method used is descriptive qualitative with data collection techniques in the form of observation, literature study, documentation, and interview. Dodo learning media (Domino Ludo) is a medium created by combining two games namely domino and ludo. However, Dodo is used as a medium for thematic-based learning, tailored to the 2013 curriculum, combined with several subjects such as PJOK, mathematics and PPKn as well as involving the active role of learners. Therefore, this media can improve cognitive abilities, physical development, emotional and form a positive character of learners.*

**Keywords: Dodo (Domino Ludo), Thematic Learning, Sustainable Development Goals.**

### **PENDAHULUAN**

SDGs (*Sustainable Development Goals*) adalah sebuah program pembangunan berkelanjutan yang memiliki 17 tujuan dengan 169 target dengan tenggat waktu yang ditentukan. *Sustainable Development Goals* diterbitkan pada tanggal 25 September 2015 menggantikan program sebelumnya yaitu MDGs (*Millennium Development Goals*) sebagai tujuan pembangunan bersama sampai tahun 2030 yang disepakati

oleh berbagai negara dalam forum resolusi Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB). Tujuan SDGs yang salah satu diantaranya adalah pendidikan berkualitas.

Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan seseorang secara intelektual ataupun secara fisik. Dunia pendidikan saat ini memiliki banyak perkembangan setiap tahunnya seperti kurikulum yang telah mengalami pembaharuan. Namun perkembangan ini belum

diterapkan secara menyeluruh di sekolah-sekolah. Pada kurikulum tersebut juga terdapat pembelajaran tematik yang memberikan kebebasan kepada siswa agar lebih aktif dalam menerima materi.

Keaktifan seorang anak dalam belajar akan sangat membantu kecerdasan emosionalnya karena anak akan bersaing untuk menjadi cerdas diantara teman yang lainnya. Banyak hal yang dapat memacu kecerdasan emosional seorang anak, salah satunya adalah dengan bermain. Saat sekarang ini anak lebih mengenal permainan *modern* dibandingkan permainan tradisional yang eksistensi penggunaannya sangat rendah dikalangan anak-anak.

Permainan modern selalu berkaitan dengan teknologi yang memiliki banyak dampak bagi kecerdasan emosional anak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan lembaga PBB untuk anak-anak, UNICEF, bersama para mitra, termasuk Kementerian Komunikasi dan Informatika yang melibatkan 400 responden berusia 10-19 tahun diseluruh Indonesia. Dari data tersebut ditemukan hasil bahwa sekitar 98% anak dan remaja

mengaku tahu tentang internet dan 79,5% diantaranya merupakan pengguna internet (Panji, 2014).

Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat memberikan pengaruh positif bagi peserta didik untuk meningkatkan kualitas belajarnya sangatlah diperlukan. Sementara yang terjadi saat ini banyak tenaga pendidik yang tidak memanfaatkan media dengan semestinya dan hanya menggunakan media yang monoton.

Konsep pendidikan karakter yang digagas oleh Thomas Lickona menyatakan bahwa karakter yang baik meliputi beberapa hal seperti memahami, peduli dan berperilaku berdasarkan nilai-nilai etika dasar. Pendidikan karakter memiliki peran membantu siswa dan komunitas sekolah untuk memahami nilai-nilai yang baik dan berperilaku berdasarkan nilai-nilai tersebut (Suyanto, 2012:3). Penanaman moral kepada peserta didik sangat baik apabila diterapkan pada saat proses pembelajaran di kelas berlangsung. Proses tersebut dapat berlangsung secara lebih efektif apabila dilengkapi dengan media pembelajaran yang mendukung.

Media ludo merupakan perkembangan dari permainan papan berpetak yang dirancang sebagai alat bantu media pembelajaran bagi peserta didik agar lebih mudah dalam memahami pembelajaran yang diajarkan. Media pembelajaran ludo ini dapat menjadikan suasana belajar yang disenangi oleh peserta didik, meningkatkan kemampuan kognitif, perkembangan fisik, emosional serta dapat membentuk karakter positif.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis menawarkan sebuah solusi dalam karya tulis ilmiah ini yaitu “Dodo (Domino Ludo); Sarana Pendidikan Karakter Berbasis Pembelajaran Tematik pada Diri Anak Sekolah Dasar di Era *Sustainable Development Goals*”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif dengan tempat dan waktu penelitian dilakukan di SDN Batangkaluku jalan Malino nomor 145 Kelurahan Batangkaluku, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa pada tanggal 11-21 Oktober 2017. Penelitian ini difokuskan pada permainan Dodo (Domino Ludo) dengan teknik pengumpulan datanya terdiri atas studi kepustakaan, metode

dokumentasi, metode observasi dan wawancara. Karena itu, sumber datanya terdiri atas data primer dan sekunder.

Data primer diperoleh dari hasil wawancara dengan guru-guru di sekolah dan data terkait profil sekolah. Sementara data sekunder diperoleh dari jurnal-jurnal penelitian yang telah ada sebelumnya. Selanjutnya, teknik analisis data yang digunakan yaitu metode analisis deskriptif kualitatif, dengan mereduksi data-data untuk mengungkapkan dan memahami kebenaran yang diperoleh dari sejumlah pengamatan dan pernyataan dari sumber-sumber penelitian yang ditarik dari hal-hal yang bersifat umum.

Analisis data mencakup kegiatan dengan data, mengorganisasikannya, memilih, mengaturnya kedalam unit-unit, mensintesiskannya, mencari pola-pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang akan dipaparkan kepada orang lain (pembacaan laporan penelitian) (Gunawan, 2013:210).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Profil Sekolah

SDN Batangkaluku merupakan sebuah sekolah yang terletak di jl. Malino No.145, Kelurahan Batangkaluku, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa Sulawesi Selatan. SDN Batangkaluku memiliki luas bangunan dengan lebar 20 meter dan panjang 25 meter. Waktu belajar yang diterapkan di SDN Batang dimulai dari pukul 07.30 sampai dengan 12.30 untuk kelas gelombang pertama dan dilanjutkan pukul 13.00 sampai dengan 17.00 untuk kelas gelombang kedua, masing-masing gelombang terdiri dari 6 kelas diantaranya kelas 1A, 1B, 2A, 2B, 3A, 3B, 4A, 4B, 5A, 5B, 6A, 6B. Sistem belajar dari tiap gelombang bergilir, artinya satu minggu jadwal pagi untuk kelas A, dan satu minggu jadwal siang untuk kelas B dan untuk minggu berikutnya kembali bergilir.

SDN Batangkaluku merupakan salah satu sekolah yang menerapkan dua kurikulum yaitu kurikulum 2006 atau KTSP dan kurikulum 2013. Kurikulum 2006 atau KTSP diterapkan pada kelas 2, 3, 5, dan 6 sementara untuk kurikulum 2013 diterapkan dikelas 1 dan 4.

Pembelajaran yang diterapkan pada kelas yang menggunakan kurikulum 2013 membahas tema-tema yang paling dekat dan berkaitan dengan kehidupan siswa. Observasi yang dilakukan di SDN Batangkaluku terkait dalam proses belajar mengajar masih terdapat siswa yang merasa bosan mengikuti proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Hal ini berpengaruh pada model, metode dan media yang diterapkan dan digunakan didalam kelas. Bentuk tindakan yang dilakukan untuk mengatasi masalah yang terjadi dengan mengubah kebiasaan belajar yang sering digunakan yakni penjelasan dari awal sampai akhir, dan mencatat yang membuat anak merasa bosan dan jenuh. Bentuk perubahan yang dapat dilakukan dalam mengatasi hal ini dengan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan media yang menarik.

### Desain Dodo (Domino Ludo)

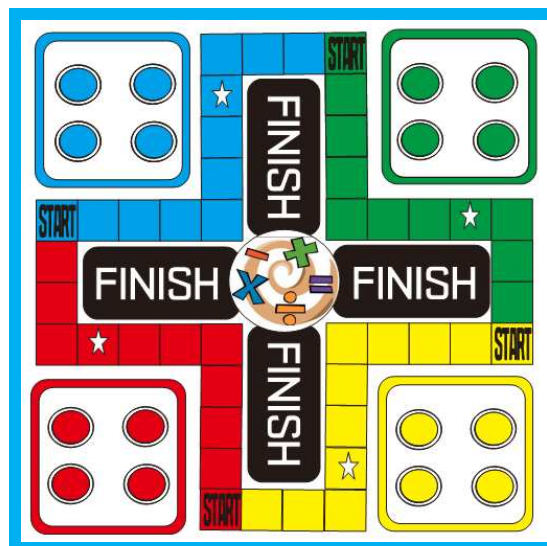
Media Dodo (Domino Ludo) merupakan media yang menggabungkan dua jenis permainan yaitu permainan ludo dan domino. Media ini digunakan untuk pembelajaran tematik, yang terdiri

atas mata pelajaran matematika, PPKN dan PJOK. Media ini diperuntukkan untuk siswa kelas tinggi seperti kelas empat semester 1 untuk tema 2 yaitu selalu berhemat energi. Adapun pada mata pelajaran matematika, materi yang diajarkan tentang operasi hitung bilangan bulat yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Sementara pada mata pelajaran PPKN, diajarkan tentang bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat. Adapun mata pelajaran PJOK, diajarkan tentang pengaruh aktivitas fisik dan istirahat terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh.

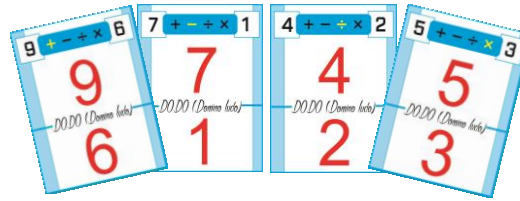
Penerapan ketiga mata pelajaran tersebut pada media Dodo (Domino Ludo) yaitu sebagai berikut:

1. matematika diaplikasikan pada kartu domino yang didalamnya terdapat angka-angka yang dapat dioperasikan dengan menggunakan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.
2. PPKN diaplikasikan pada saat permainan berlangsung yaitu kerja sama setiap tim.
3. PJOK juga diaplikasikan pada saat permainan berlangsung yaitu ketika siswa bergerak dari satu tempat ke tempat lain.

Berikut rancangan desain media Dodo (Domino Ludo):



Gambar 1. Tikar Dodo (Domino Ludo)



**Gambar 2. Kartu Dodo (Domino Ludo)**

Papan permainan Dodo (Domino Ludo) memiliki ukuran yang jauh lebih besar dari pada papan permainan Ludo pada dasarnya, ketika pada awalnya pemain hanya menggunakan pion atau sejenis benda kecil untuk di jalankan pada jalur Ludo akan tetapi pada Dodo (Domino Ludo) pemain yang menjadi pelakunya secara langsung. Pemain dapat bergerak maju apabila benar dalam memainkan permainan domino matematika. Dodo (Domino Ludo) memiliki tata cara permainan sebagai berikut.

1. Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok secara heterogen yang terdiri dari 4 orang dalam satu kelompok.
2. Guru menjelaskan aturan permainan dan memberikan contoh cara pelaksanaan permainan Dodo (Domino Ludo) pada peserta didik.
3. Setiap kelompok memasuki arena permainan Dodo (Domino Ludo) yang telah disiapkan.

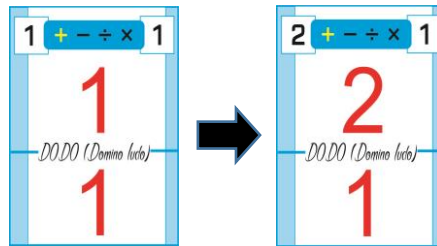
4. Peserta yang pertama kali memainkan kartu dan memasuki area start adalah peserta yang mendapatkan kartu dengan angka yang sama yaitu angka satu.
5. Kemudian dilanjutkan oleh tim yang berada sisi kiri kelompok yang menurunkan kartu pertama begitu pula selanjutnya permainan dijalankan.
6. Kartu yang diturunkan oleh pemain selanjutnya harus memiliki hasil yang sama dengan kartu yang diturunkan oleh pemain sebelumnya.
7. Pemain yang menurunkan kartu selanjutnya diperbolehkan untuk menggunakan operasi hitung yang berbeda baik itu penjumlahan, pengurangan, pembagian, ataupun pengurangan.
8. Setiap peserta yang menurunkan kartu harus menyebutkan operasi hitung yang digunakan dengan hasil yang diperoleh karena jarak antar peserta cukup jauh dan pada saat menyebutkan kartunya

sekaligus menurunkannya ketikar Dodo.

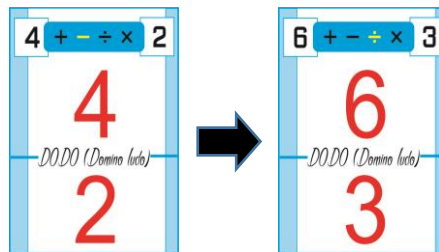
9. Permainan berlangsung sampai pada seluruh peserta memasuki area finish.
10. Kelompok yang seluruh anggotanya telah memasuki area finish dinyatakan sebagai pemenang.

Domino matematika pada permainan Dodo (Domino Ludo) merupakan pengganti dari dadu pada

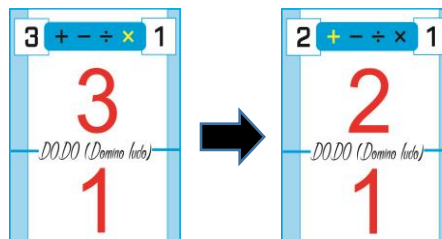
permainan Ludo. Domino matematika ini terdiri dari dua bilangan bulat positif yang dapat dioperasikan baik penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Kartu Dodo terdiri atas 4 bagian yang masing-masing berjumlah 45 kartu. Adapun empat bagian kartu tersebut adalah kartu Dodo untuk operasi penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian. Berikut cara penggunaan masing-masing kartu Dodo:



**Gambar 3. Kartu Dodo Operasi Hitung Penjumlahan**

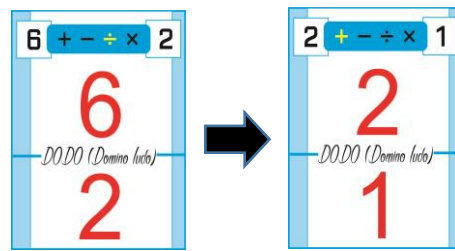


**Gambar 4. Kartu Dodo Operasi Hitung Pengurangan**



**Gambar 5. Kartu Dodo Operasi Hitung Perkalian**





**Gambar 6. Kartu Dodo Operasi Hitung Pembagian**

Cara penggunaan kartu Dodo yaitu dengan menggunakan operasi hitung apapun (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian) terhadap angka yang terdapat pada kartu yang diturunkan oleh tim lain dengan syarat angka bagian atas dioperasikan dengan angka bagian bawah. Kemudian pemain selanjutnya menurunkan kartu yang berbeda dengan hasil yang harus sama meskipun menggunakan operasi hitung yang berbeda.

Penerapan permainan ini dapat membentuk karakter positif siswa secara tidak langsung. Adapun karakter yang dapat muncul adalah sikap sportifitas, kerjasama, kekompakan, sabar, jujur dan teliti. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan siswa.

## **PENUTUP**

## **KESIMPULAN**

Media pembelajaran Dodo (Domino Ludo) sebagai sarana pembelajaran berbasis tematik yakni media yang dapat digunakan pada pembelajaran sesuai kurikulum 2013. Media ini memadukan beberapa mata pelajaran diantaranya PJOK, matematika, dan PPKn. Media ini sangat cocok untuk siswa kelas tinggi, seperti pada kelas empat semester 1 untuk tema 2 yaitu menghemat energi. Dodo (Domino Ludo) merupakan gabungan dari permainan domino matematika dan permainan ludo. Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif, perkembangan fisik, emosional serta dapat membentuk karakter positif bagi peserta didik.

Permainan ini dimainkan oleh maksimal 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang. Permainan Dodo dimainkan dengan menggunakan kartu domino yang terdiri dari empat set. Adapun setiap set memiliki operasi hitung yang

berbeda yaitu penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian. Permainan dapat dimulai ketika ada salah satu tim yang memperoleh kartu Dodo operasi penjumlahan bernomor satu satu. Permainan berakhir apabila ada salah satu kelompok yang seluruh anggotanya telah memasuki area finish.

#### SARAN

1. Bagi pendidik atau guru, hendaklah menjalankan tugas sebagaimana mestinya layaknya contoh bagi peserta didik dengan memanfaatkan segala media yang telah disiapkan dan menjadikan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan media Dodo (Domino Ludo) adalah salah satu media yang menyenangkan untuk dimainkan oleh siswa sekolah dasar.
2. Bagi pemerintah, pendidikan takkan sempurna tanpa sarana dan prasarana yang memadai bagi peserta didik, sehingga diperlukan fasilitas yang memadai.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aprianingsih, Vina. 2013. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 5 Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arnidha, Yunni. 2015. *Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Operasi Hitung Bilangan Cacah*. Jurnal e-DuMath, 1(1):53-53
- Budiyanto, Arifin. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Raudlatul Jannah Waru Sidoarjo*. Skripsi. Surabaya, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Firmanzah, 2015. *Lepas Mdgs, Songsong Sdgs*. (Online) [www.feb.ui.ac.id/lepas-mdgs-songsong-sdgs](http://www.feb.ui.ac.id/lepas-mdgs-songsong-sdgs). Diakses Pada Tanggal 2 Maret 2017, pukul 23:44 WITA.
- Gunawan, I. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hadi, S. 2003. *Metodologi Research*. Yogyakarta
- Khairunnisak. 2015. Penggunaan Media Kartu sebagai Strategi dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah Negeri

- Rukoh, Banda Aceh. *Pencerah*, 9 (2):66-82.
- Moleong, L.J.2012.*Metodologi Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*.Bandung:PT. Remaja Posdakarya
- Nugraha, Desi Sasmita. 2016. *Penggunaan media edukatif permainan domino sebagai upaya meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas xe taruna nusa harapan mookerto pada materi plantae*. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Panji, Aditya.2014.Hasil *Survei Pemakaian Internet Remaja Indonesia*. (online) <http://www.tekno.compas.com> . Diakses pada tanggal 2 Maret 2017, pukul 10.43 WITA.
- Permana, Erwin Putera. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 2 (2):133-140.
- Rahmawati, Adelia dkk. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen Menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 1(1).
- Sekarsari, dian. 2014. Implementasi Metode LCM (*Linear Congruent Method*) pada Permainan Ludo.*Pelita Informatika Budi Darma*, 6(1).
- Shadiq, F dan Ini, P.P.S. (2006). *Implikasi Konstruktivisme dalam pembelajaran matematika sekolah dasar*. Artikel Retrieved from <https://xa.yimg.com/kq/groups/86526203/1096620064/name/KONSTRUKTIVISME+MAT+SD.pdf>
- Suharta, G.P.(2003).*Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Memecahkan Masalah Matematika Realistik*.Jurnal Pendidikan dan Pengajaran IKIP Negeri Singaraja,(4). Retrieved from [http://pasca.undiksha.ac.id/images/img\\_item/683.doc](http://pasca.undiksha.ac.id/images/img_item/683.doc)
- Sukini. 2012. *Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Kelas Rendah Dan Pelaksanaannya*. *Jurnal Magistra* No. 82 Th. XXIV
- Suyanto, S.2015. *Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1).
- Utami, Sri Endang. 2015. *Penerapan Strategi Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Paradigma*, 2(1)