

Manajemen *Alpha Zones' Games* Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Membentuk Empati Siswa Sekolah Dasar

Wahyu Nurul Mubarakah, Djalal Fuadi, Choiriyah Widyasari, Laili Etika Rahmawati
Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dalam membentuk perilaku empati. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan desain penelitian studi kasus yang difokuskan pada perilaku empati siswa. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru kelas, siswa kelas IV-A dan IV-B di MIM PK Kartasura. Pengumpulan data utama dilakukan melalui observasi dan ditunjang melalui wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Manajemen *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dalam membentuk perilaku empati siswa sangat efektif; (2) Faktor-faktor pendukung, seperti motivasi, wawasan, dan kreativitas guru, pemilihan *alpha zones' games*, motivasi siswa, serta sarana dan prasarana; dan (3) Usaha pelestarian permainan, seperti melaksanakan zona alfa di setiap pagi, memilih permainan tradisional, merefleksi permainan, dan memotivasi siswa. Dengan demikian, riset ini memberikan implikasi keilmuan dan praktis terkait implementasi *alpha zones' games* di tingkat pendidikan dasar.

Kata kunci: *alpha zones' games*, empati, kecerdasan majemuk, siswa sekolah dasar

Management of Alpha Zones' Games Based on Multiple Intelligences to Build Empathy among Elementary School Students

Abstract. This study is an attempt to describe the alpha zones' games based on multiple intelligences in forming empathy behavior. The type of this research is qualitative descriptive which case of study research design focused on students' empathy behavior. Research subjects are the principal, class teachers, IV-A and IV-B grade students at MIM PK Kartasura. The data collection mainly used an observation and supported by interview and documentation. The results showed that: (1) The management of alpha zone' games based on multiple intelligences in forming students' empathy behavior was very effective; (2) Supporting factors, such as teacher motivation, insight and creativity, selection alpha zone game, student motivation, facilities, and infrastructure; as well as (3) Preservation effort games, such as implementing alpha zones every morning, choosing traditional games, reflecting games, and motivating students. Therefore, the results of this research implied on theoretical and practical implementation of alpha zones' games in elementary school level.

Keywords: alpha zones' games, empathy, multiple intelligences, elementary school's students

Korespondensi: Wahyu Nurul Mubarakah. Email: q200170005@student.ums.ac.id

Perilaku empati siswa terhadap lingkungan sosial semakin menurun seiring dengan maraknya permainan menggunakan gawai dan permainan daring. Hal ini diperkuat oleh penelitian Pinasti dan Kustanti (2017) yang menunjukkan bahwa semakin tinggi empati maka semakin rendah ketergantungan terhadap telepon seluler pintar dan semakin rendah empati maka semakin tinggi ketergantungan pada telepon seluler pintar. Selain itu, penelitian Saputra (2019) juga menjelaskan bahwa ketertarikan terhadap permainan modern saat ini semakin mengkhawatirkan, sehingga sangat memengaruhi tingkah laku dan kebiasaan anak. Dampak yang muncul karena fenomena itu sangat memprihatinkan, berpengaruh pada prestasi belajar anak, krisis karakter, dan memiliki perilaku agresif, bahkan menjerumuskan anak dalam tindak kriminal seperti pencurian dan pemerkosaan, serta menyebabkan anak mengalami kepribadian ganda yang bisa berujung pada tindakan bunuh diri.

Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) memaparkan hasil pelanggaran anak di bidang pendidikan selama Januari hingga April 2019 masih tinggi. Kasus ini didominasi kasus perundungan yang berupa kekerasan fisik, psikis dan seksual. Mayoritas kasus terjadi di jenjang Sekolah Dasar (SD). Data kasus menunjukkan dari 37 kasus kekerasan di jenjang pendidikan pada Januari hingga April

2019, terdapat 25 kasus terjadi di SD, sementara terendah ada di perguruan tinggi sebanyak satu kasus (Maradewa, 2019; Rahayu *et al.*, 2016). Kasus tersebut dapat terjadi karena kurangnya perilaku empati terhadap orang lain. Jika seseorang memiliki perilaku empati terhadap orang lain, maka tidak akan ada orang yang melakukan kekerasan tersebut. Hal ini disebabkan jika seseorang memiliki perilaku empati, berarti individu tersebut dapat merasakan yang dirasakan orang lain.

Upaya untuk meningkatkan perilaku empati siswa di sekolah dapat dengan membudayakan permainan atau *games*. Berdasarkan hasil observasi di beberapa sekolah terdapat sekolah swasta yang menerapkan permainan yang disesuaikan dengan kecerdasan siswa yakni Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Program Khusus (PK) Kartasura. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, MIM PK Kartasura masuk dalam 10 sekolah terbaik dalam menerapkan kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) se-Indonesia pada hasil Survey Kalbe Nutrition tahun 2010. Sekolah MIM PK Kartasura merupakan satu-satunya sekolah Muhammadiyah di wilayah Keresidenan Surakarta yang menerapkan model kecerdasan majemuk (Nugroho, 2018). Di MIM PK Kartasura, permainan berbasis kecerdasan majemuk sudah menjadi budaya di setiap pagi. Permainan tersebut dikenal dengan nama *alpha zones' games*.

Alpha zones' games merupakan sebuah permainan yang membawa anak ke zona alfa, yakni zona di mana anak mudah menerima atau menyerap informasi. *Alpha zones' games* digunakan untuk mengkondisikan psikis dan fisik siswa agar mudah menerima pembelajaran yang akan dilakukan. *Alpha zones' games* diterapkan dengan menyesuaikan gaya belajar anak (kecerdasan majemuk). Pemilihan *alpha zones' games* berpengaruh pada antusiasme siswa, keaktifan siswa dalam memainkan permainan, dan kedisiplinan siswa. Pemilihan *alpha zones' games* harus disesuaikan dengan kecerdasan siswa agar anak mampu mengembangkan gaya belajar siswa sesuai teori kecerdasan majemuk.

Menurut Gardner (1983), kecerdasan majemuk adalah kecerdasan yang terdiri dari teori logis-matematis, verbal-linguistik, visual-spasial, musik-berirama, interpersonal, intrapersonal, kinestetik-jasmani, naturalistic, dan eksistensial (Chua Yan Piaw & Don, 2014). Berikut adalah pengembangan kecerdasan majemuk melalui *alpha zones' games*, yakni: (a) kecerdasan linguistik, misal loncat ke ayah; (b) kecerdasan matematis-logis, misal dakon/ congklak, kelereng, *kubuk manuk* dan *pasaran*; (c) kecerdasan spasial-visual, misal engklek, hantu buta, ketapel, *mallogo/allogo/benthe*, petak umpet, dan *tolop*; (d) kecerdasan kinestetik, misal balap karung, layang-layang, *boi-boinan*, bola bekel, lompat tali, dan egrang; (e) kecerdasan musik, misal *cublak-cublak suweng*, *jamuran*, *jaranan*, dan *oray-orayan*

atau ular-ularan; (f) kecerdasan interpersonal, misal *bebentengan*, gatrik, gobak sodor, dan *rangku alu*; (g) kecerdasan intrapersonal, misal gasing dan mendorong ban; (h) kecerdasan naturalis, misal bakiak, lari tempurung, dan masak-masakan; dan (i) kecerdasan eksistensial. Pernyataan tersebut diperkuat oleh penelitian Pebryawan (2015) yang mengembangkan kecerdasan kinestetik, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan naturalis yang dimiliki oleh siswa dengan memanfaatkan permainan tradisional.

Setiap siswa memiliki kecerdasan majemuk yang tidak sama satu sama lain, sehingga pemilihan jenis permainan akan lebih efektif jika disesuaikan dengan kecerdasan majemuk siswa. Implementasi model permainan kecerdasan majemuk dengan memperhatikan karakteristik dan kebiasaan anak harus dilakukan dengan berpedoman pada buku petunjuk pelaksanaan model permainan kecerdasan majemuk sebagai sebuah pengembangan model kegiatan bermain yang dilengkapi dengan prosedur pelaksanaan (Madyawati *et al.*, 2015). Prosedur pelaksanaan atau manajemen *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dalam membentuk perilaku empati siswa perlu dikaji lebih mendalam dalam penelitian ini.

Sejumlah peneliti menyampaikan simpulan mengenai manfaat permainan, di antaranya terdapat nilai-nilai yang terkandung dalam permainan, mengurangi hiperaktif,

membangun karakter anak, menambah motivasi siswa, melatih kemampuan motorik, meningkatkan kemampuan kosakata, dan meningkatkan perkembangan kognitif (Bafadal & Humaira, 2019; Fansury & Januarty, 2017; Iswinarti, 2010; Meliastari, 2012; Nur, 2013; Parno & Mutiara, 2013; Pebryawan, 2015; Pertiwi *et al.*, 2018; Saputra, 2019; Zikrurrahmat, 2017). Pemilihan permainan harus disesuaikan dengan kecerdasan anak agar lebih optimal. Kecerdasan anak sangat beragam, sehingga dari kecerdasan beragam itu dapat diketahui pendekatan atau gaya belajarnya melalui teori kecerdasan majemuk.

Sejumlah penelitian terdahulu menjelaskan bahwa penerapan teori kecerdasan majemuk saling berkaitan satu sama lain (Dzilhijjah, 2016; Madyawati *et al.*, 2015; Rofiah, 2016). Teori kecerdasan majemuk perlu dipahami pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga mereka dapat menguasai pembelajaran dengan optimal. Bahkan sejumlah peneliti mengembangkan sebuah strategi bermain "ASYIK" untuk memaksimalkan aplikasi teori ini (Watini & Efendy, 2018). Selain itu, terdapat pula penelitian yang memanfaatkan kecerdasan siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran (Sreenidhi *et al.*, 2017). Beberapa pendapat peneliti tersebut menyoroti adanya pengaruh positif terhadap kognitif, psikomotor, maupun afektif siswa.

Pengembangan afektif siswa yang perlu ditingkatkan dalam hal ini adalah perilaku

empati antar siswa. Empati tidak dipengaruhi oleh jenis kelamin laki-laki atau perempuan (Asih & Pratiwi, 2010). Pendapat lain dikemukakan oleh beberapa peneliti yang memaparkan bahwa empati dapat dikembangkan dengan beberapa cara, yaitu: bermain peran, teknik sosio-drama, menerapkan pendidikan lingkungan, mengurangi penggunaan telepon seluler pintar, meningkatkan hubungan pertemanan, dan melihat kecerdasan siswa dalam menghadapi kesulitan (*adversity quotient*) (Dewi *et al.*, 2014; Indriasari, 2016; Soraya Mei Lina & Purnomo, 2019; Pinasti & Kustanti, 2017; Silfiasari, 2017).

Berdasarkan hasil identifikasi penulis, diketahui bahwa kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada topik pembahasannya, yaitu permainan, kecerdasan majemuk, dan perilaku empati. Terdapat penelitian yang berkaitan dengan penelitian mengenai permainan di tingkat SD, namun lebih menekankan bagaimana pengaruh model pembelajaran terhadap pemahaman konsep permainan lapangan pada siswa SD (Wati & Samodra, 2013). Penelitian Kawuryan *et al.* (2018) menganalisis permainan di tingkat SD lebih spesifik pada pengaruh model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi pada pendekatan ilmiah terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SD. Sukirman (2017) menganalisis teori permainan dalam pembelajaran yang spesifik

pada integrasi pendidikan karakter pada pembelajaran berbasis permainan untuk mengajarkan perilaku santun di media sosial.

Penelitian dari Piaw dan Don (2014) mengambil teori kecerdasan majemuk dan mengaitkannya dengan faktor pribadi dari sekelompok pemimpin sekolah di Malaysia. Selanjutnya, penelitian Petruþa (2013) menunjukkan hasil bahwa teori kecerdasan majemuk dalam pelajaran membuat pengajaran lebih menarik untuk guru dan anak-anak sekolah, serta memberikan kontribusi peningkatan kinerja anak-anak sekolah. Di sisi lain, riset dari Kýlýç dan Sert (2015) menganalisis teori kecerdasan majemuk di SD dengan spesifikasi mengenai kesesuaian sains dan teknologi program buku teks kelas V untuk teori kecerdasan majemuk. Kemudian, penelitian Minsih dan Dewi (2012) menganalisis teori kecerdasan majemuk di tingkat SD yang dikaitkan dengan pendidikan karakter dan pembentukan kemandirian siswa. Jadi, perbedaan penelitian ini dengan penelitian lainnya adalah terletak pada permainan yang digunakan, yakni *alpha zones' games* yang dilakukan menggunakan pendekatan kecerdasan majemuk. Selanjutnya, dikaitkan pula dengan dampak atau pembentukan perilaku empati subjek penelitian dan metode penelitian yang digunakan. Metode penelitian yang digunakan peneliti terdahulu antara lain: penelitian tindakan kelas, penelitian eksperimen, metode penelitian tindakan, penelitian kuantitatif,

eksperimen kuasi tanpa kelompok kontrol, penelitian studi literatur, dan penelitian penemuan dan pengembangan (*Research and Development*) (Sugiyono, 2014). Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat keterbaruan penelitian yang mengaitkan *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dengan pembentukan perilaku empati siswa.

Adapun rumusan beberapa permasalahan yang dipaparkan yakni manajemen *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dalam membentuk perilaku empati siswa, faktor-faktor pendukung dan kendala dalam manajemen *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dalam membentuk perilaku empati siswa, dan usaha-usaha pelestarian *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dalam membentuk perilaku empati siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan manajemen *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dalam membentuk perilaku empati siswa, faktor-faktor pendukung ataupun kendalanya, dan usaha-usaha pelestarian *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dalam membentuk perilaku empati siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, di antaranya: (1) Manfaat teoritis, yakni memberikan sumbangan keilmuan dan untuk menjadikan rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam manajemen *alpha zones' games* dalam membentuk perilaku empati; dan (2) Manfaat praktis, yakni sebagai bahan evaluasi sekaligus

bahan masukan dalam mengelola serta sebagai referensi untuk mengaplikasikan *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dalam membentuk perilaku empati siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini memberikan wawasan keilmuan dan praktik pendidikan terkait pengembangan empati pada siswa dengan menggunakan *alpha zones' games*.

Metode

Subjek

Teknik pengambilan subjek menggunakan teknik *purposive sampling*. Subjek penelitian ini meliputi kepala sekolah, wakil kepala sekolah (*Guardian Angels/GA*), guru kelas, dan siswa, dengan total siswa sebanyak 64 orang yang terdiri dari kelas IV-A dan IV-B di MIM PK Kartasura. Siswa kelas IV-A berjumlah 32 orang, dengan 13 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan, sementara siswa kelas IV-B berjumlah 32 orang, dengan 14 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

Instrumen penelitian

Penelitian ini merupakan studi kasus yang berfokus pada perilaku empati siswa. Pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Konsep penelitian ini diarahkan pada mengkaji manajemen budaya *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk di sekolah melalui pengamatan dan wawancara mendalam terhadap subjek penelitian. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji faktor-faktor

pendukung dan kendala yang dihadapi guru dalam penerapannya, serta usaha-usaha guru dalam pelestarian budaya *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk serta mengkaji perilaku empati siswa terhadap teman yang lain. Upaya ini dimulai dengan menghimpun data dan mencari informasi kepada beberapa narasumber yang berkaitan kemudian menganalisis data tersebut dan mendeskripsikan hasil penelitian secara detail dan mendalam.

Hasil penelitian diperoleh melalui kegiatan wawancara terstruktur yang bertujuan untuk mengumpulkan data tentang kendala dan solusi yang dihadapi oleh guru kelas dan kepala MIM PK Kartasura. Wawancara ini diperkuat juga menggunakan wawancara mendalam dengan siswa secara personal untuk mengetahui perilaku empati antar teman. Kegiatan wawancara dalam penelitian ini dilaksanakan dengan responden, yakni kepala MIM PK Kartasura, wakil kepala sekolah, guru kelas, dan siswa kelas IV-A dan IV-B di MIM PK Kartasura.

Kegiatan observasi dilakukan melalui pengamatan langsung ketika penerapan *alpha zones' games* dan memberikan petunjuk atau lembar observasi agar digunakan untuk mendata perilaku antar siswa. Lembar observasi dengan menggunakan instrumen indikator keberhasilan perilaku empati, yaitu: (a) aspek pengambilan perspektif (*perspective taking*), (b) fantasi (*fantasy*), (c) kepedulian empatik (*empathic concern*), dan (d) distres

pribadi (*personal distress*). Lembar data yang telah didapatkan selanjutnya divalidasi, kemudian disajikan menggunakan tabel persentase sikap empati. Kegiatan pengolahan data observasi ditambahkan dengan dokumen yang dihimpun dan dipilih sesuai dengan tujuan dan fokus masalah terkait dengan perilaku empati antar siswa di MIM PK Kartasura.

Dokumentasi menurut Utama (2015) digunakan untuk menganalisis dokumen-dokumen yang berkaitan dengan fokus penelitian. Penelitian ini menggunakan metode dokumentasi yang bertujuan untuk mengabadikan hasil-hasil penelitian, menghimpun, dan menganalisis dokumen-dokumen berupa: (a) rekaman hasil wawancara, (b) foto-foto kegiatan pendukung, dan (c) arsip guru untuk memperlancar proses pembuatan laporan. Jenis dokumen yang dihimpun dapat dipilih sesuai dengan tujuan dan fokus masalah terkait dengan implementasi perilaku empati antar siswa di MIM PK Kartasura. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto atau video tentang kegiatan *alpha zones' games* berorientasi kecerdasan majemuk, hasil Penelitian Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligences Research/MIR*), dan lembar instrumen observasi.

Peneliti berperan sebagai instrumen penelitian, dalam hal ini sebagai alat pengumpul data, analisis, penafsir data, dan pelapor data tentang implementasi perilaku empati antar siswa ketika memasuki zona alfa

(*alpha zone*) di MIM PK Kartasura. Hasil yang diharapkan melalui penelitian ini ialah peneliti dapat memperoleh informasi secara faktual dengan melakukan observasi langsung mengenai manajemen *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dan implementasi perilaku empati antar siswa, kemudian berusaha mencatat apa saja yang terjadi dari hasil wawancara dengan beberapa narasumber, dengan kata lain peneliti ikut langsung terlibat dalam penelitian menjadi seorang murid.

Analisis data

Analisis data yang digunakan adalah triangulasi. Proses triangulasi dapat diketahui tingkat validitas data yang diperoleh dari sumber data. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Melalui triangulasi sumber data, peneliti dapat membandingkan dan mengoreksi suatu informasi data yang diperoleh dari sumber data. Seluruh data yang terkait dengan pembentukan perilaku siswa, baik dari informan (kepala sekolah, guru kelas, dan siswa), peristiwa (implementasi perilaku empati antar siswa), dan dokumentasi. Melalui teknik triangulasi, peneliti dapat melakukan observasi (melakukan pengamatan proses pembentukan perilaku empati antar siswa pada saat pelaksanaan *alpha zones' games*) maupun wawancara (menggali informasi dengan kepala sekolah, guru kelas, guru, dan siswa) dengan

sumber data/narasumber dan dapat dibuktikan melalui dokumentasi (analisis dokumen terkait).

Teknik analisis data yang telah dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Creswell, 2012). Analisis data penelitian ini diawali dengan pengumpulan data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara kemudian direduksi untuk dirangkum. Data yang dihasilkan dapat dilengkapi dengan dokumen-dokumen terkait perilaku empati antar siswa pada saat zona alfa melalui metode kualitatif yang menghasilkan data deskriptif. Setelah data direduksi, maka data dapat ditampilkan secara tersusun dalam pola hubungan. Langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan pada data yang telah ditampilkan. Dengan demikian, melalui teknik ini dapat diketahui pembentukan perilaku empati antar siswa pada saat zona alfa di MIM PK Kartasura.

Hasil

Alpha zones' games sudah menjadi budaya yang dilestarikan di MIM PK Kartasura. Pelaksanaan *alpha zones' games* dilakukan setiap pagi sebelum pembelajaran dimulai. Hasil wawancara dengan wali kelas IV-B (subjek A) menjelaskan bahwa pemilihan *alpha zones' games* didasari oleh kecerdasan majemuk yang dimiliki siswa. Pemilihan tersebut menghargai setiap karakteristik kecerdasan/gaya belajar siswa, atau dikenal

dengan teori kecerdasan majemuk. Teori kecerdasan majemuk ini diterapkan pada sekolah manusia dengan konsep Sistem Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligences System/MIS*). Konsep tersebut berkaitan dengan delapan pilar di dalam pelaksanaan *alpha zones' games* berorientasi kecerdasan majemuk yang ada di MIM PK Kartasura. Kedelapan pilar tersebut antara lain: (a) pendidikan akhlak, (b) agen perubahan (*agent of change*), (c) proses terbaik (*the best process*), (d) guru terbaik (*the best teacher*), (e) belajar aktif (*active learning*), (f) belajar terapan (*applied learning*), (g) kontrol manajemen (*management control*), dan (h) sistem kecerdasan majemuk yang meliputi input, proses, dan luaran.

Input siswa di MIM PK Kartasura tidak melakukan seleksi kepada calon siswa atau dengan kata lain semua siswa diterima. Setelah kuota terpenuhi, semua siswa yang diterima selanjutnya akan dites MIR. Tes MIR ini bertujuan untuk mengetahui kecerdasan yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Selain itu, MIR juga digunakan untuk pemetaan kelas, pemilihan strategi pembelajaran, dan pemilihan *alpha zones' games*. Guru harus menerapkan *alpha zones' games* yang sesuai dengan gaya belajar siswa, sehingga proses bermain akan meningkatkan minat siswa untuk belajar dengan semangat serta dapat meningkatkan perilaku sosial terhadap teman yang lain dengan baik. Perilaku sosial dapat berupa

perilaku simpati, kerjasama, tolong-menolong, dan empati terhadap temannya.

Berdasarkan hasil observasi dalam penerapan budaya *alpha zones' games* berbasis *multiple intelligences* dalam membentuk perilaku empati siswa, didapatkan data empati siswa terhadap temannya di kelas IV-A dan IV-B sebagai berikut.

Pengambilan perspektif

Pengambilan perspektif terdiri dari tiga aspek, yaitu: (a) kemampuan mengedepankan

sikap perspektif dari pada egosentris, (b) kemampuan mencapai kesadaran diri melalui orang lain, dan (c) kemampuan melibatkan diri dalam proses pemecahan masalah orang lain. Pengambilan perspektif lebih cenderung pada toleransi, menghargai peran orang lain, dan akhirnya membantu orang lain. Berdasarkan hasil pengisian instrumen lembar observasi yang sesuai dengan rubrik penilaian, dihasilkan persentase rata-rata empati siswa kelas IV-A dan IV-B dari segi pengambilan perspektif yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1

Empati Siswa Kelas IV-A dan IV-B dari Segi Pengambilan Perspektif

Kategori	Kelas IVA		Kelas IVB	
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Sangat Baik	9	29.03	17	53.13
Baik	12	38.71	3	9.37
Cukup	10	32.26	11	34.37
Kurang	-	-	1	3.13
Sangat Kurang	-	-	-	-
<i>N</i>	31	100	32	100

Berdasarkan data yang diperoleh, maka tampak bahwa kedua kelas tersebut memiliki hasil yang berbeda. Pada kategori “baik” dan “sangat baik”, siswa kelas IV-B memiliki pengambilan perspektif lebih tinggi dari dibandingkan kelas IV-A.

Fantasi

Fantasi terdiri dari tiga aspek, yaitu: (a) kemampuan mengimajinasikan diri dalam

situasi fiktif (suatu hal yang dipikirkan dan dirasakan oleh orang lain), (b) kemampuan memberikan reaksi/respon terhadap perubahan kondisi/tindakan orang lain, dan (c) kemampuan menunjukkan perilaku menolong. Berdasarkan hasil pengisian instrumen lembar observasi yang sesuai dengan rubrik penilaian dihasilkan persentase rata-rata empati siswa kelas IV-A dan IV-B dari segi fantasi dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2

Empati Siswa Kelas IV-A dan IV-B dari Segi Fantasi

Kategori	Kelas IV-A		Kelas IV-B	
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Sangat baik	11	35.48	13	40.63
Baik	13	41.94	10	31.25
Cukup	7	22.58	9	28.12
Kurang	-	-	-	-
Sangat Kurang	-	-	-	-
<i>N</i>	31	100	32	100

Berdasarkan data yang diperoleh, ternyata kedua kelas tersebut memiliki hasil yang berbeda. Kelas IV-A memiliki fantasi lebih tinggi dari dibandingkan kelas IV-B.

Kepedulian empatik

Kepedulian empatik dilihat dari tiga aspek, yaitu: (a) kemampuan menunjukkan adanya perhatian kepada orang lain; (b)

kemampuan menunjukkan simpati, kepedulian dan belas kasih yang tinggi kepada orang lain; dan (c) kemampuan menunjukkan perasaan simpati terhadap kemalangan orang lain. Berdasarkan hasil pengisian instrumen lembar observasi yang sesuai dengan rubrik penilaian dihasilkan persentase rata-rata empati siswa kelas IV-A dan IV-B dari segi kepedulian empatik dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3

Empati Siswa Kelas IV-A dan IV-B dari Segi Kepedulian Empatik

Kategori	Kelas IV-A		Kelas IV-B	
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Sangat baik	16	51.62	17	53.13
Baik	9	29.03	11	34.37
Cukup	6	19.35	4	12.50
Kurang	-	-	-	-
Sangat Kurang	-	-	-	-
<i>N</i>	31	100	32	100

Berdasarkan data yang diperoleh, kedua kelas tersebut memiliki hasil yang berbeda. Kelas IV-B memiliki persentase kepedulian empatik lebih tinggi dibandingkan kelas IV-A untuk kategori “baik” dan “sangat baik”.

Distres pribadi

Distres pribadi dilihat dari tiga aspek, yaitu: (a) kemampuan menunjukkan sikap terkejut dan prihatin yang mendalam akan penderitaan yang dialami orang lain, (b)

kemampuan mengalami ketakutan dan kecemasan yang berlebihan akan penderitaan yang dialami orang lain, dan (c) kemampuan mengalami kegelisahan yang berkepanjangan akibat melihat orang lain mengalami sesuatu yang kurang beruntung.

Berdasarkan hasil pengisian instrumen lembar observasi yang sesuai dengan rubrik penilaian dihasilkan persentase rata-rata empati siswa kelas IV-A dan IV-B dari segi distress pribadi dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4

Empati Siswa Kelas IV-A dan IV-B dari Segi Distres Pribadi

Kategori	Kelas IV-A		Kelas IV-B	
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Sangat baik	11	35.48	21	65.63
Baik	11	35.48	6	18.75
Cukup	9	29.04	5	15.62
Kurang	-	-	-	-
Sangat Kurang	-	-	-	-
<i>N</i>	31	100	32	100

Berdasarkan data yang diperoleh, kedua kelas tersebut memiliki hasil yang berbeda. Berdasarkan persentase di kategori “baik” dan “sangat baik”, kelas IV-B memiliki distress pribadi lebih tinggi dibandingkan kelas IV-A.

Kemudian, berdasarkan wawancara dengan guru pengampu zona alfa di kelas IV-A (guru M) dan IV-B (guru A), mereka menjelaskan bahwa *alpha zones' games* adalah zona saat anak dapat dengan mudah menerima dan menyerap informasi. *Alpha zones' games* digunakan untuk mengondisikan psikis dan fisik siswa agar mudah menerima pembelajaran yang akan dilakukan. Selain itu, pada kegiatan *alpha zones' games* disuguhkan permainan yang menyenangkan dan melatih kedisiplinan anak, toleransi, kerjasama, dan juga perilaku empati. Pernyataan tersebut

selaras dengan pernyataan siswa Y dari kelas IV-B yang mengatakan bahwa kegiatan *alpha zones' games* itu kegiatan bermain yang menyenangkan berupa permainan. Permainan yang paling disukai adalah bermain *polisi-polisian, benteng-bentengan, balap karung*, dan masih banyak lagi.

Pemilihan *alpha zones' games* harus berbasis kecerdasan majemuk. Jika memilih *alpha zones' games* sesuai dengan teori kecerdasan majemuk (gaya belajar) anak, maka akan berdampak pada ketertarikan dan antusias anak dalam kegiatan menjadi sangat tinggi, begitu pula sebaliknya. Tim pengajar dari kelas IV-A (subjek M) mengemukakan bahwa dalam pemilihan *alpha zones' games* harus selalu berbeda setiap harinya dan guru harus kreatif menguasai banyak referensi

permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga mampu mengembangkan potensi siswa.

Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian Rofiah (2016) yang mengemukakan bahwa para pendidik tidak hanya menganggap bahwa siswa yang cerdas dan berprestasi hanyalah siswa yang cerdas secara akademik saja, namun ada berbagai potensi besar lainnya yang dimiliki siswa selain kemampuan di bidang akademik. Kedelapan kecerdasan dapat beroperasi dalam mendampingi secara independen satu sama lain. Berbekal teori kecerdasan majemuk, seorang guru secara tidak langsung dapat menguasai dan belajar berbagai metode pembelajaran. Dengan begitu, fungsi guru sebagai pendidik, pembimbing, pelatih, penasihat, pembaharu, pendorong kreativitas, pembangkit, dan evaluator siswa dapat berhasil secara optimal.

Hasil observasi dan wawancara dengan kelas IV-A di lapangan menunjukkan *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk yang saat itu sedang dilakukan adalah bermain engklek dan bermain batu loncatan. Permainan tersebut digunakan untuk meningkatkan kecerdasan spasial-visual dan kecerdasan linguistik. Selain itu, hasil observasi menunjukkan adanya kerjasama antar siswa, sikap saling menyemangati antar siswa, sikap peduli terhadap teman yang terjatuh, sehingga terlihat bahwa sikap empati siswa mulai tampak. Berbeda dengan siswa IV-A yang mempunyai kecenderungan kecerdasan

spasial-visual dan kecerdasan linguistik, kelas IV-B mempunyai kecerdasan kinestetik. Hal ini didasarkan pada hasil observasi di kelas IV-B ketika bermain balap karung yang digunakan untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik. Berdasarkan analisis lembar observasi menunjukkan adanya semangat siswa dalam bermain, sikap saling memotivasi, tolong-menolong terhadap teman yang terjatuh, dan kerjasama kelompok yang baik. Hal ini berarti bahwa sikap empati siswa juga mulai terbentuk.

Peranan guru dalam membentuk perilaku empati siswa dalam *alpha zones' games* sangat tinggi. Keterkaitan antar komponen yakni bagaimana manajemen guru, empati siswa, dan *alpha zones' games* dapat dilihat dari aktivitas dan peranan dalam *alpha zones' games*. Peranan empati menjadi modal penting dalam menjalin hubungan sosial antar siswa. Selaras dengan pernyataan guru A bahwa *alpha zones' games* dapat melatih siswa dalam berperilaku sosial seperti saling kerjasama, tolong-menolong, dan berperilaku empati terhadap temannya. Lord-Kambitsch (Lord-Kambitsch, 2014) memaparkan bahwa empati dikenal sebagai ciri khas hubungan sosial untuk interaksi manusia mungkin akan membuat kita lebih baik dalam berhubungan satu sama lain. Empati seperti yang dipromosikan tampaknya merupakan cara yang layak untuk menciptakan keharmonisan dalam suatu komunitas, atau antara komunitas, atau bahkan bangsa.

Indikator keberhasilan manajemen budaya *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dalam membentuk perilaku empati siswa di MIM PK Kartasura dapat diketahui dari tujuan pendidikan yang ada di sekolah. Salah satu tujuan MIM PK Kartasura adalah membentuk manusia muslim yang berakhlak mulia, cakap, percaya diri, cinta tanah air dan bangsa, serta berguna bagi agama, masyarakat, bangsa, dan negara. Dari tujuan tersebut, aspek yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah membentuk manusia muslim yang berakhlak mulia terhadap orang lain, artinya adalah memiliki perilaku empati terhadap orang lain.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat diketahui faktor-faktor yang menjadi pendukung dalam manajemen *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dalam membentuk perilaku empati siswa, yakni sebagian besar guru di MIM PK Kartasura berusia muda. Guru muda memiliki kreativitas yang tinggi dalam memilih *alpha zones' games*, energik, serta terus belajar. Selain itu, motivasi siswa sebelum melakukan *alpha zones' games*, pemilihan *alpha zones' games* yang sesuai dengan gaya belajar siswa, dan sarana prasarana yang sudah memadai juga menjadi faktor pendukung.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat dilihat bahwa terdapat beberapa faktor yang menjadi penghambat dalam manajemen *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dalam membentuk perilaku empati siswa. Ternyata,

diperlukan penyesuaian *alpha zones' games* dan gaya belajar siswa sehingga membutuhkan kreativitas guru. Namun, metode ini masih menimbulkan kesulitan bagi beberapa guru, terutama guru yang sudah berusia 40 tahun ke atas. Sebagian guru masih belum mengetahui secara mendalam tentang kecerdasan majemuk, sehingga cenderung kesulitan dalam memilih *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk secara maksimal. Selain itu, muncul keinginan siswa yang berbeda-beda sehingga ada beberapa siswa yang harus kecewa ketika pilihannya tidak digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara, tampak bahwa usaha-usaha pelestarian budaya melalui *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dalam membentuk perilaku empati siswa, yakni (1) Melaksanakan budaya *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk di setiap pagi sebelum belajar; (2) Memilih permainan yang mengandung nilai-nilai budaya bangsa; (3) Merefleksikan kegiatan *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk yang berkaitan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan, dan (4) Memotivasi siswa agar saling berempati terhadap temannya.

Pembahasan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, penulis mendeskripsikan manajemen *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dalam membentuk perilaku empati siswa. Penelitian dilakukan dengan desain studi kasus. Metode yang

digunakan untuk memperoleh informasi dilakukan melalui wawancara, observasi, mengolah informasi, dan menyajikan informasi.

Alpha zones' games berbasis kecerdasan majemuk dilakukan setiap pagi sebelum memulai pelajaran. *Alpha zones' games* diterapkan dengan melihat kecenderungan kecerdasan siswa atau gaya belajar siswa agar lebih optimal. Permasalahan yang sering dihadapi guru dalam manajemen *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk adalah kurangnya perilaku empati antar siswa.

Empati dapat dibentuk melalui kebiasaan yang sering dilakukan dalam bersosialisasi dengan temannya. Empati merupakan proses psikologis yang memungkinkan individu untuk memahami maksud orang lain, memprediksi perilaku mereka dan mengalami emosi yang dipicu oleh emosi mereka, serta merasakan individu lain seolah-olah masuk ke dalam diri mereka sehingga mereka memahami situasi dan kondisi emosional dari sudut pandang orang lain (Angraini & Cucuani, 2014). Empati membantu terciptanya hubungan sosial dan relasi yang lebih positif, sukses, dan kompeten pada pertemanan (Mujahidah & Listiyandini, 2018). Indikator terbentuknya perilaku empati dapat dilihat dari empat aspek, yaitu: pengambilan perspektif, fantasi, kepedulian empatik, dan distres pribadi (Candriasih *et al.*, 2013).

Berdasarkan observasi dan dokumentasi yang telah diolah, terdapat rata-rata kemampuan empati yang berbeda antara kelas IV-A dan IV-B. Kemampuan empati tersebut terdiri dari rata-rata tertinggi dari aspek pengambilan perspektif di kelas IV-A sebanyak 38.71% dalam kategori "baik" dan kelas IV-B sebanyak 53.13% dalam kategori "sangat baik". Kemampuan empati rata-rata tertinggi dari aspek fantasi di kelas IV-A sebanyak 41.94% dalam kategori "baik" dan kelas IV-B sebanyak 40.63% dalam kategori "sangat baik".

Kemampuan empati rata-rata tertinggi dari aspek kepedulian empatik di kelas IV-A sebanyak 51.62% dalam kategori "sangat baik" dan kelas IV-B sebanyak 53.13% dalam kategori "sangat baik". Lebih lanjut, kemampuan empati rata-rata tertinggi dari aspek distres pribadi di kelas IV-A sebanyak 35.48% dalam kategori "sangat baik" dan sebanyak 65.63% dalam kategori "sangat baik". Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara tidak langsung manajemen *alpha zones' games* dalam membentuk perilaku siswa terlihat efektif.

Yanti *et al.* (2013) menjelaskan mengenai indikator sikap empati dapat digambarkan sebagai pengambilan secara spontan sudut pandang orang lain (*perspective taking*), kecenderungan seseorang untuk mengubah diri dalam perasaan dan tindakan dari karakter khayalan yang terdapat dalam film-film, buku, maupun dalam permainan (*fantasy*), orientasi seseorang terhadap orang lain berupa perasaan simpati dan peduli terhadap orang

lain yang ditimpa kemalangan (*empathic concern*), dan orientasi seseorang terhadap dirinya sendiri meliputi perasaan cemas dan gelisah pada situasi interpersonal (*personal distress*).

Pencapaian indikator keberhasilan *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk didukung oleh beberapa faktor, yakni sebagian besar guru di MIM PK Kartasura berusia muda sehingga memiliki motivasi, wawasan, dan kreativitas yang tinggi dalam memilih (a) *alpha zones' games*, energik, serta terus belajar; (b) motivasi siswa sebelum melakukan *alpha zones' games*; (c) pemilihan *alpha zones' games* yang sesuai dengan gaya belajar siswa; dan (d) sarana prasarana yang sudah memadai.

Adapun hal-hal yang menjadi penghambat dalam pencapaian indikator keberhasilan *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk yakni, diperlukan penyesuaian *alpha zones' games* dan gaya belajar siswa sehingga membutuhkan kreativitas guru; sebagian guru masih belum mengetahui secara mendalam tentang kecerdasan majemuk, sehingga cenderung kesulitan dalam memilih *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk secara maksimal; dan keinginan siswa yang berbeda-beda sehingga ada beberapa siswa yang harus kecewa ketika pilihannya tidak digunakan.

Hal tersebut selaras dengan pendapat Madyawati *et al.* (2015) yang menjelaskan bahwa implementasi permainan berbasis kecerdasan majemuk dapat dipengaruhi oleh

model kecerdasan majemuk (*model multiple intelligences*), alat peraga, peran dan perhatian orang tua, pelatihan terhadap orang tua dan guru, potensi lokal, respon anak, ketersediaan sarana prasarana, serta sikap dan pengetahuan dari tenaga kependidikan. Berkaitan dengan pembentukan perilaku empati, Taufik (2012) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi ketepatan empati antara lain adalah gender, kognitif, sosial, status sosial ekonomi, dan hubungan dekat.

Usaha-usaha pelestarian *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dalam membentuk perilaku empati siswa adalah dengan cara: (1) Melaksanakan *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk di setiap pagi dan sebelum belajar; (2) Memilih permainan yang mengandung nilai-nilai budaya bangsa; (3) Merefleksi kegiatan *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk yang berkaitan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan, dan (4) memotivasi siswa agar saling berempati terhadap temannya.

Beberapa peneliti menambahkan adanya upaya peningkatan empati yang dapat dilakukan dengan menerapkan bermain peran, teknik sosiodrama, menerapkan pendidikan lingkungan, mengurangi penggunaan telepon seluler pintar, meningkatkan hubungan pertemanan, dan melihat kecerdasan adversitas siswa (Dewi *et al.*, 2014; Indriasari, 2016; S. M. Lina & Purnomo, 2019; Pinasti & Kustanti, 2017; Silfiasari, 2017). Angraini dan Cucuani (2014) juga memperkuat penjelasan

mengenai hubungan positif kualitas persahabatan dan empati pada pemaafan remaja akhir. Begitupun sebaliknya, semakin rendah kualitas persahabatan dan empati seorang remaja maka semakin rendah pula pemaafan yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari. Walaupun penelitian tersebut dilakukan di remaja, namun ternyata tetap relevan untuk siswa SD.

Penelitian ini menggambarkan hubungan empati, namun belum menjelaskan upaya pembentukan empati siswa. Padahal, proses pembentukan empati siswa merupakan hal yang penting dalam pengembangan karakter. Selain itu, penelitian masih fokus pada pendekatan kualitatif saja dan belum menggunakan metode kuantitatif sebagai pembanding dalam menjaga objektivitas. Namun demikian, penelitian ini memberikan sumbangan keilmuan dan menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya, serta sebagai bahan evaluasi sekaligus bahan masukan dalam manajemen kelas. Selain itu, sebagai referensi untuk mengaplikasikan *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dalam membentuk perilaku empati siswa.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa manajemen *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dalam membentuk perilaku siswa tampak efektif. Indikator keberhasilan empati dapat dilihat

dari empat aspek, yakni: perspektif, fantasi, kepedulian empatik, dan distres pribadi. Faktor-faktor pendukung dalam manajemen *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dalam membentuk perilaku empati siswa adalah sebagian besar guru di MIM PK Kartasura berusia muda, kondisi suasana hati siswa sebelum melakukan *alpha zones' games*, pemilihan *alpha zones' games* yang sesuai dengan gaya belajar siswa, serta sarana prasarana yang sudah memadai. Faktor kendala dalam manajemen *alpha zones' games* berbasis *multiple intelligences* dalam membentuk perilaku empati siswa adalah diperlukannya penyesuaian *alpha zones' games* dan gaya belajar siswa, sebagian guru masih belum mengetahui secara mendalam tentang kecerdasan majemuk, keinginan siswa yang berbeda-beda, dan guru kurang memahami kondisi siswa.

Saran

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran yang diajukan oleh peneliti, yakni kepada peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan variabel yang sama, namun dalam inovasi permainan yang dilakukan tetap menitikberatkan pada perilaku sosial yang positif seperti simpati, kerjasama, tolong-menolong, dan lain-lain.

Dari data pada penelitian ini diketahui bahwa peran *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dalam membentuk empati siswa tampak efektif, namun beberapa

siswa masih menunjukkan perilaku yang kurang empati terhadap temannya. Berdasarkan identifikasi permainan tersebut hanya ditunjukkan melalui observasi, sehingga penelitian kualitatif dari segi objektivitas dirasa kurang. Dengan demikian, di masa depan perlu adanya penelitian kuantitatif yang relevan untuk menunjukkan seberapa besar efektivitas *alpha zones' games* tersebut dalam membentuk perilaku empati siswa, sehingga penelitian menjadi lebih objektif.

Referensi

- Angraini, D., & Cucuani, H. (2014). Hubungan kualitas persahabatan dan empati pada pemaafan remaja akhir. *Jurnal Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau*, 10(1), 18–24. <https://doi.org/10.24014/jp.v10i1.1175>
- Asih, G. Y., & Pratiwi, M. M. S. (2010). Perilaku prososial ditinjau dari empati dan kematangan emosi. *Jurnal Psikologi Universitas Muria Kudus*, 1(1), 33–42. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/PSI/article/view/23>
- Bafadal, M. F., & Humaira, H. (2019). The use of charades games in teaching vocabulary to the junior high school students. *Linguistics and Elt Journal*, 11(2), 14–21. <https://doi.org/10.31764/leltj.v12i2.748>
- Candriasih, N. W., Sedanayasa, G., & Partadjaja, T. R. (2013). Penerapan bimbingan sosial berbantuan media audio visual untuk mengembangkan empati siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sawan Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/jibk.v1i1.377>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed.). Pearson, Inc.
- Dewi, I. A. D. P., Antari, N. N. M., & Dantes, N. (2014). Penerapan konseling kognitif sosial dengan teknik role playing untuk mengembangkan sikap empati pada siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Singaraja Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jibk.v2i1.3779>
- Dzilhijjah, S. P. (2016). Implementasi pembelajaran berbasis multiple intelligences pada siswa Kelas III di SD Jogja Green School. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 20(5), 968–979. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/ojs/index.php/pgsd/article/view/2563>
- Fansury, A. H., & Januariy, R. (2017). Model pembelajaran picture and picture dengan media games android dalam meningkatkan kemampuan kosa kata siswa Kelas VII SMPN 35 Makassar. *JKIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 73–85. <https://www.ojs.fkip.unismuh.ac.id/index.php/jkip/article/view/65>
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Indriasari, E. (2016). Meningkatkan rasa empati melalui layanan konseling kelompok dengan teknik sosiodrama pada siswa kelas ix ips 3 SMA 2 Kudus tahun ajaran 2014/2015 2(2). *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2), 190–195. <https://doi.org/10.24176/jkg.v2i2.718>
- Iswinarti. (2010). Nilai-nilai terapiutik permainan tradisional. *Psychological Reports*, 6(3), 1–16. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/humanity/article/view/850>
- Kawuryan, S. P., Hastuti, W. S., & Supartinah. (2018). The influence of traditional games-based and scientific approach-oriented thematic learning model toward creative thinking ability. *Cakrawala Pendidikan*, 37(1), 71–84. <https://doi.org/10.21831/cp.v37i1.18323>

- Kýlýç, M. S., & Sert, H. (2015). Primary school 5th grade science and technology lesson book's investigation of multiple intelligence theory. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 2577–2581. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.935>
- Lina, S. M., & Purnomo, A. (2019). Membangun empati siswa melalui sosiodrama pada materi konflik sosial Kelas VIII C SMP Lab UM. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4(1), 7–14. <https://doi.org/10.17977/um022v4i12019p007>
- Lord-Kambitsch, E. (2014). Introduction to empathy: Activation, definition, construct. *Think Pieces: A Journal of the Arts, Humanities, and Social Sciences*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.14324/111.2058-492X.001>
- Madyawati, L., Zubadi, H., & Yudi, D. (2015). Multiple intelligence games model untuk mengasah kecerdasan anak di daerah rawan bencana Jawa Tengah. *The 2nd University Research Colloquium*, 66–77. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/view/1522>
- Maradewa, R. (2019). *Korban perundungan terhadap anak didominasi siswa SD*. Komisi Perlindungan Anak Indonesia. <https://www.kpai.go.id/berita/korban-perundungan-terhadap-anak-didominasi-siswa-sd>
- Meliastari. (2012). Mengurangi hiperaktifitas pada anak Attention Deficit / Hiperactivity Disorder (ADHD) melalui permainan tradisional teropa tempurung (Single subject research Kelas III di SLB Negeri Lima Kaum). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(2), 283–294. <https://doi.org/10.24036/jupe8550.64>
- Minsih, & Dewi W, M. (2012). Pendidikan karakter berbasis kecerdasan majemuk dalam membentuk kemandirian siswa SD Muhammadiyah Program Khusus Kota Surakarta. *Jurnal Varidika*, 24(1), 66–72. <https://doi.org/10.23917/varidika.v24i4.707>
- Mujahidah, E., & Listiyandini, R. A. (2018). Pengaruh resiliensi dan empati terhadap gejala depresi pada remaja. *Jurnal Psikologi*, 14(1), 60–75. <https://doi.org/10.24014/jp.v14i1.5035>
- Nugroho, R. T. (2018). *Implementasi pembelajaran humanisme berorientasi multiple intelligences dalam berkecakapan hidup siswa MIM PK Kartasura* [Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <http://eprints.ums.ac.id/66764/>
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1, 87–94. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1290>
- Parno, Dharmayati, & Mutiara, A. (2013). Memahami budaya melalui teknologi: Aplikasi permainan tradisional anak-anak di pulau Jawa berbasis mobile. *Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur & Teknik Sipil)*, 32–39. <https://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/pesat/article/view/928>
- Pebryawan, K. (2015). Engklek sebagai sarana pembelajaran yang asik di tengah permainan modern. *Magistra*, 92(27), 62–68. <http://journal.unwidha.ac.id/index.php/magistra/article/view/620>
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo/ : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86–100. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v5i2.4883>
- Petruþa, G.-P. (2013). Multiple intelligences stimulated within the lessons by the practican students from the Faculty of Sciences. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 76, 676–680. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.04.185>
- Piaw, C. Y., & Don, Z. M. (2014). Predictors of multiple intelligence abilities for

- Malaysian school leaders. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 5164–5168. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1093>
- Pinasti, D. A., & Kustanti, E. R. (2017). Hubungan antara empati dengan adiksi smartphone pada mahasiswa fakultas ilmu budaya dan fakultas sains dan matematika Universitas Diponegoro Semarang. *Jurnal Empati*, 7(3), 183–188. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/19747>
- Rahayu, L. S. (2019). *KPAI: Angka kekerasan pada anak Januari-April 2019 masih tinggi*. Detik.Com. <https://news.detik.com/berita/d-4532984/kpai-angka-kekerasan-pada-anak-januari-april-2019-masih-tinggi>
- Rofiah, N. H. (2016). Menerapkan multiple intelligences dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 69–79. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v8i1.937>
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan tradisional vs permainan modern dalam penanaman nilai karakter di sekolah dasar. *Elementary School Education Journal*, 3(1), 1–7. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/873>
- Silfiasari, S. P. (2017). Empati dan pemaafan dalam hubungan pertemanan siswa regular kepada siswa berkebutuhan khusus (ABK) di sekolah inklusif. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 5(1), 126–143. <https://doi.org/10.22219/jiptv5i1.3886>
- Sreenidhi, S. K., Tay, M. S., & Helena, C. (2017). Multiple intelligence assessment based on Howard Gardner's research. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 7(4), 203–213. <http://www.ijsrp.org/research-paper-0417.php?rp=P646339>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukirman. (2017). Integrasi pendidikan karakter pada pembelajaran berbasis game untuk mengajarkan perilaku santun di media sosial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(2), 30–37. <https://doi.org/10.2317/jpis.v27i2.5717>
- Sutama. (2015). *Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, PTK, R&D*. Fairuz Media.
- Taufik. (2012). *Empati: Pendekatan psikologi sosial*. Raja Grafindo Persada.
- Wati, I. D. P., & Samodra, Y. T. J. (2013). *Pendidikan karakter melalui pendidikan jasmani*. CV. Bintang Warli Artika.
- Watini, S., & Efendy, H. (2018). The playing method "ASYIK" based on multiple intelligence in learning science process at the early childhood education program (PAUD) age 5-6 years. *Journal of Studies in Education*, 8(1), 51–67. <https://doi.org/10.5296/jse.v8i1.12108>
- Yanti, A. S., Suarni, N. K., & Setuti, N. M. (2013). Penerapan model konseling behavioral teknik modeling untuk mengembangkan sikap empati siswa Kelas XC UPW SMKN 1 Singaraja. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/jibk.v1i1.770>
- Zikrurrahmat (2017). Pengaruh permainan tradisional lempar kaleng terhadap kemampuan motorik anak Kelompok B TK Al-Ikhlas Lamhom Lhoknga Aceh Besar. *STKIP Bina Bangsa Getsempena*, 4, 1–9. <http://penjaskesrek.stkipgetsempena.ac.id/?journal=home&page=article&op=view&path%5B%5D=40>



Received 8 January 2020
Revised 9 February 2020
Accepted 20 February 2020

