

Penerapan Kecerdasan Majemuk Dalam Pembelajaran

Maria Indriani Sesfao¹, Kezia Homesti Bahan², Since Safira Sanae³,Putry M.Bareut⁴

Info Article

Pendidikan Agama Kristen-
IAKN Kupang
Maria Indriani Sesfao
Kezia Homesti Bahan
Since Safira Sanae
Putry M.Bareut

Indrianimaria186@gmail.com
munybahan@gmail.com
zhafirasanae@gmail.com
Putrymbareut@gmail.com

Submit:

October 15th, 2025

Revised:

November 1st, 2025

Published:

December 3rd, 2025



This work is licensed under a
Creative Commons
Attribution-NonCommercial-
ShareAlike 4.0 International
License

Abstract:

The main problem in this research relates to the increasing complexity of 21st-century education, which demands that learning processes accommodate diverse intelligences, advances in educational technology, and the application of social justice and equality values. These challenges demonstrate the need for a more inclusive and holistic educational approach to comprehensively address students' needs. The purpose of this research is to examine the evolutionary developments related to the theory of multiple intelligences, the use of technology and educational games, and the integration of social justice and equality values into contemporary educational practices. The method used was a literature review by examining various scientific sources such as journal articles, academic books, and relevant research results. The results and findings of the study indicate that the theory of multiple intelligences is increasingly prominent because it provides space for the diversity of student potential. Technology and educational games have been proven to support the improvement of soft skills and active student participation. Furthermore, the values of social justice and equality are important elements that must be integrated into modern educational policies and practices. In conclusion, 21st-century education requires an adaptive, inclusive, and equity-oriented approach. Further research is needed to evaluate the implementation of the theory of multiple intelligences, the effectiveness of technology-based educational games, and strategies for strengthening the value of equality in learning.

Keywords: *Multipel Intelligence, Learning Process*

Abstrak

Masalah utama dalam penelitian ini berkaitan dengan meningkatnya kompleksitas pendidikan abad ke-21, yang menuntut proses pembelajaran mampu mengakomodasi keberagaman kecerdasan, perkembangan teknologi pendidikan, serta penerapan nilai keadilan sosial dan kesetaraan. Tantangan ini menunjukkan perlunya pendekatan pendidikan yang lebih inklusif dan holistik agar mampu menjawab kebutuhan peserta didik secara komprehensif. Tujuan penelitian ini adalah mengkaji perkembangan mutakhir terkait teori kecerdasan majemuk, pemanfaatan teknologi dan permainan edukatif, serta integrasi nilai keadilan sosial dan kesetaraan dalam praktik pendidikan kontemporer. Metode yang digunakan berupa tinjauan literatur dengan menelaah berbagai sumber ilmiah seperti artikel jurnal, buku akademik, dan hasil penelitian relevan. Hasil dan temuan penelitian menunjukkan bahwa teori kecerdasan majemuk semakin menonjol karena memberikan ruang bagi keberagaman potensi peserta didik. Teknologi dan permainan edukatif terbukti mendukung peningkatan keterampilan lunak dan partisipasi aktif siswa. Selain itu, nilai keadilan sosial dan kesetaraan menjadi elemen penting yang harus diintegrasikan dalam kebijakan dan praktik pendidikan modern. Kesimpulannya, pendidikan abad ke-21 memerlukan pendekatan yang adaptif, inklusif, dan berorientasi keadilan. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengevaluasi implementasi teori kecerdasan majemuk, efektivitas permainan edukatif berbasis teknologi, dan strategi penguatan nilai kesetaraan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Kecerdasan majemuk, Proses Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek yang penting dalam Masyarakat modern dan memiliki peran penting dalam perkembangan ekonomi, sosial, dan budaya suatu negara. Khususnya di Indonesia Pendidikan menjadi perhatian utama, yang terlihat dari peningkatan prestasi siswa yang terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Pada tahun 2020, prestasi siswa yang mengikuti kegiatan di sekolah sebesar 67,14%, meningkat dibandingkan tahun 2019 sebesar 66,64% (Badan Pusat Statistik, 2020). Keikutsertaan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler menunjukkan peran penting dari pendidikan nonformal dalam pembentukan karakter dan ketrampilan siswa, di samping pendidikan formal yang terukur dalam Angka Partisipasi Sekolah (APS) (Badan Pusat Statistik, 2020).

Namun, mengelola Pendidikan bukanlah persoalan mudah. Menurut (Imam Marchali, 2018), Pendidikan harus dikelola dengan manajemen yang baik agar konsep-filosofis Pendidikan dapat diwujudkan secara efektif, efisien, dan produktif. Ini memerlukan pemikiran dan analisis mendalam. Dalam kata-kata (Panarangi, 2017) "Manajemen merupakan suatu proses mengatur yang terdiri dari tindakan-tindakan perencanaan, pengorganisasian, pergerakan, dan pengendalian yang dilakukan untuk menentukan maksud, mencapai tujuan yang diinginkan melalui pemberdayaan sumber daya manusia yang ada dan sumber daya lainnya"

Selain itu, melihat dari perspektif kecerdasan majemuk atau Multiple Intelligences (MI), Pendidikan di sekolah harus dirancang dengan mempertimbangkan berbagai tipe kecerdasan yang ada pada siswa. Howard Gardner, penemu teori MI, beranggapan bahwa tujuan belajar tentang teori ini adalah "Untuk menghormati banyak perbedaan antara orang-orang" (Armstrong T, 2009). Dengan pendekatan ini, Pendidikan dapat mengakomodasi beragam cara belajar siswa dan memberikan Pendidikan yang lebih inklusif dan efektif.

Akhirnya, pentingnya Pendidikan juga dapat dilihat dari peningkatan minat pada peran permainan edukasi dalam pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh (Dell Aquila et al, 2017) bahwa permainan edukasi dapat meningkatkan keterampilan lunak melalui berbagai Teknik psiko-pedagogis yang disesuaikan dengan lingkungan digital dan online. Dengan demikian, peranan Pendidikan tidak hanya sebatas transfer pengetahuan tetapi juga membentuk keterampilan dan karakter siswa.

Berdasarkan konteks dan pentingnya topik ini, karya ilmiah ini akan mengeksplorasi lebih lanjut mengenai manajemen Pendidikan di Indonesia, khususnya dalam konteks kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dan pendekatan berbasis kecerdasan majemuk, serta penggunaan permainan edukasi dalam lingkungan pembelajaran.

Pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks yang melibatkan berbagai aspek, mulai dari manajemen, metode pengajaran, hingga pengembangan keterampilan dan karakter siswa. Keterlibatan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler adalah salah satu cara untuk membantu mereka mengembangkan keterampilan dan karakter yang dibutuhkan dalam Masyarakat (Badan Pusat Statistik, 2021). Namun, manajemen dan implementasi kegiatan ekstrakurikuler yang efektif di sekolah membutuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang pendekatan-pendekatan terbaru dalam Pendidikan, termasuk teori kecerdasan majemuk dan penggunaan permainan edukasi.

Teori kecerdasan majemuk, yang pertama kali dikemukakan oleh Howard Gardner, menyatakan bahwa pikiran manusia terdiri dari delapan kecerdasan-linguistik, logis-matematis, spasial, kinestetik tubuh, musik, interpersonal, intrapersonal, dan naturalistik ditambah kemungkinan kesembilan (eksistensial) (Armstrong T, 2009). Dalam konteks intruksi kelas, (Armstrong T, 2009) menjelaskan bahwa teori ini dapat membantu para pendidik untuk mengembangkan kurikulum, merencanakan Pelajaran, menilai siswa, memberikan penilaian khusus, mengembangkan keterampilan kognitif, menggunakan teknologi Pendidikan, dan lain-lain dengan cara yang sesuai dengan kecerdasan unik setiap siswa. Pendekatan ini sangat relevan untuk manajemen kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, dimana setiap kegiatan dapat dirancang untuk mengembangkan kecerdasan tertentu.

Sementara itu, permainan edukasi telah menjadi tren yang semakin populer dalam Pendidikan. (Dell Aquila et al, 2017) menjelaskan bagaimana permainan edukasi dapat meningkatkan keterampilan lunak melalui berbagai Teknik psiko-pedagogis yang disesuaikan dengan lingkungan digital dan online. Permainan edukasi dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung kegiatan ekstrakurikuler, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun online.

Meskipun pentingnya teori kecerdasan majemuk dan permainan edukasi dalam Pendidikan telah diakui, masih ada sedikit penelitian yang menggabungkan kedua konsep ini dalam konteks manajemen kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah pengetahuan tersebut dan memberikan wawasan baru tentang cara efektif mengelola

kegiatan ekstrakurikuler dengan pendekatan berbasis kecerdasan majemuk dan penggunaan permainan edukatif. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan untuk praktik manajemen peningkatan Pendidikan di Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana teori kecerdasan majemuk dan permainan edukatif dapat diterapkan secara efektif dalam mengelola kegiatan ekstrakurikuler yang mendukung proses belajar di sekolah. Sehubungan dengan itu, penelitian ini disusun untuk menjawab dua pertanyaan utama: pertama, bagaimana teori kecerdasan majemuk dapat diterapkan dalam perancangan dan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah? Sebagai dasar pemikiran, kutipan dari (Armstrong T, 2009) menunjukkan bahwa teori kecerdasan majemuk dapat membantu para pengajar dalam mengembangkan kurikulum, merencanakan pembelajaran, menilai siswa, menyediakan pendidikan individual, meningkatkan kemampuan kognitif, memanfaatkan teknologi pendidikan, dan lain-lain, dengan cara yang sesuai dengan keunikan kecerdasan setiap siswa. Namun, implementasi praktis dari teori ini dalam konteks kegiatan ekstrakurikuler masih perlu diteliti lebih dalam. Kedua, bagaimana permainan edukatif dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dan apa keuntungan yang ditawarkannya? Menyadari bahwa (DellAquila et al. , 2017) menguraikan cara permainan edukatif dapat memperbaiki keterampilan sosial melalui berbagai teknik psikologis dan pedagogis yang relevan dengan lingkungan digital dan daring, studi ini berupaya untuk menemukan cara-cara di mana permainan edukatif dapat memperkuat kegiatan ekstrakurikuler dan mendalami manfaat yang mungkin dihasilkannya.

Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, penelitian ini berharap untuk memberikan pemahaman baru tentang metode yang efektif dalam pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, serta memberikan arahan kepada para pendidik mengenai cara memanfaatkan teori kecerdasan majemuk dan permainan edukatif dalam praktik mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif berbasis literatur. Metode ini melibatkan identifikasi, seleksi, analisis, dan sintesis literatur yang relevan dengan topik penelitian. Proses ini memungkinkan peneliti untuk membangun pemahaman yang mendalam tentang topik dan memastikan bahwa penelitian ini didasarkan pada sumber yang paling relevan dan yang dapat dipercaya.

HASIL

Dalam studi ini, beberapa sumber yang berhubungan erat dengan tema kecerdasan majemuk dan implementasinya dalam bidang pendidikan dianalisis. Pertama, dibahas buku "*Multiple Intelligences in the Classroom*" yang ditulis oleh Armstrong pada edisi ketiga (2009) dan keempat (2017). Dalam karyanya, Armstrong menguraikan secara mendalam mengenai konsep kecerdasan majemuk yang dikemukakan oleh Howard Gardner, menunjukkan bagaimana para pendidik dapat memanfaatkan teori ini untuk merancang kurikulum, pembelajaran, dan evaluasi yang sesuai dengan keunikan kecerdasan tiap siswa (Armstrong T, 2009). Selain itu, Armstrong (2012) juga menyoroti keterkaitan teori ini dengan perkembangan terbaru dalam dunia pendidikan, seperti neurodiversitas, personalisasi pengajaran, dan pembelajaran yang mendalam.

Selanjutnya, ditinjau buku "*Educational Games for Soft-Skills Training in Digital Environments: New Perspectives*" yang ditulis oleh DellAquila et al. (2017). Para penulis menguraikan bagaimana permainan edukatif dapat mengembangkan keterampilan lunak melalui berbagai teknik psikologis dan pedagogis yang dirancang khusus untuk konteks digital dan daring. Teknik-teknik ini dapat dikombinasikan dengan prinsip-prinsip teori kecerdasan majemuk untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan menarik bagi para siswa (DellAquila et al. , 2017).

Dalam buku "*Kepemimpinan dan Manajemen Pendidikan: Mengembangkan Wawasan dan Keterampilan*" karya Coleman dan Glover (2010), penulis menyajikan perspektif baru tentang apa arti kepemimpinan dalam pendidikan di era saat ini, dengan fokus pada nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan. Pengetahuan ini sangat penting untuk para pendidik yang ingin mengimplementasikan teori kecerdasan majemuk dan metode pembelajaran berbasis permainan, mengingat betapa krusialnya peranan pemimpin dalam mendorong perubahan dan inovasi dalam sektor pendidikan (Coleman dan Glover, 2010).

Berbagai literatur yang telah dibahas memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman kita tentang penerapan teori kecerdasan majemuk dan pendekatan berbasis permainan dalam praktik pendidikan saat ini. Institusi pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Hasil dari analisis literatur ini dapat dibagi menjadi tiga tema utama mengenai teori kecerdasan majemuk. Pertama, penerapan kecerdasan majemuk dalam dunia pendidikan, serta pengintegrasian teori kecerdasan majemuk dengan permainan edukatif dan kepemimpinan dalam pendidikan.

Pengelompokan dan Kategorisasi Hasil Berdasarkan Tema atau Topik

Temuan dari analisis literatur ini bisa dibagi menjadi tiga tema utama dari teori kecerdasan majemuk. Penerapan teori kecerdasan majemuk dalam dunia pendidikan, serta integrasi teori tersebut dengan permainan edukatif dan aspek kepemimpinan dalam pendidikan.

Pertama: Teori Kecerdasan Majemuk: Howard Gardner dan Thomas Armstrong memainkan peran penting dalam menjelaskan dan menyebarluaskan teori kecerdasan majemuk (MI). Gardner menyoroti pentingnya menghargai perbedaan individu melalui pandangannya, yang menyatakan bahwa pikiran manusia terdiri dari delapan kecerdasan, mungkin sembilan (Armstrong T, 2009). Armstrong menjelaskan tujuan pembelajaran berkaitan dengan teori MI dalam bukunya "Multiple Intelligences in the Classroom", yang telah menjadi referensi penting dalam bidang pendidikan (Armstrong, 2012). Kedua: penerapan Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan: Teori MI dapat dimanfaatkan oleh para pendidik untuk menyusun kurikulum, pelajaran, dan evaluasi yang sejalan dengan kecerdasan unik masing-masing siswa (Armstrong T, 2009). Selain itu, Armstrong (2017) menunjukkan bagaimana teori ini masih relevan dengan perkembangan terbaru di bidang pendidikan, termasuk neurodiversitas, personalisasi pengajaran, pembelajaran mendalam, dan perangkat pembelajaran virtual. Ketiga: penggabungan Teori Kecerdasan Majemuk dengan Permainan Edukatif dan Kepemimpinan Pendidikan: (Dell'Aquila et al. , 2017) menunjukkan cara bagaimana permainan edukatif dapat digunakan untuk mengasah keterampilan lunak dalam suatu lingkungan.

Berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa konsep kecerdasan majemuk, aktivitas permainan edukatif, serta kepemimpinan dalam bidang pendidikan yang berfokus pada prinsip-prinsip keadilan sosial dan kesetaraan dapat diintegrasikan untuk menghasilkan proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih efisien dan menyeluruh.

Tabel 1. Penyajian Data yang Ditemukan Dalam Tabel Penerapan Kecerdasan Majemuk Dalam Pembelajaran.

Tema	Publikasi	Metode	Hasil
Teori Kecerdasan Majemuk (MI)	Armstrong (2009) dan Armstrong (2017)	Teori dan Penelitian Kualitatif	Pendekatan kecerdasan majemuk yang diajukan oleh Howard Gardner bertujuan untuk menghargai keanekaragaman individu dengan mengemukakan bahwa otak manusia terdiri dari delapan sampai sembilan jenis kecerdasan yang berbeda. Armstrong telah menjadi penulis kunci yang membawa teori ini ke dalam dunia pendidikan, memanfaatkan konsep ini untuk pengembangan kurikulum, perencanaan pelajaran, penilaian siswa, pendidikan khusus, peningkatan keterampilan kognitif, serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
Permainan Edukasi dalam Pelatihan Keterampilan Lunak	Dell'Aquila et al. , (2016)	Studi Kualitatif	Buku karya Dell'Aquila et al. mengulas kemajuan dalam pelatihan keterampilan lunak dengan mengubah metode psiko-pedagogis klasik menjadi bentuk digital dan online. Buku ini meliputi berbagai teknik pendidikan, termasuk permainan yang diatur oleh aturan, drama, bermain peran, dan psikodrama.
Pemimpin Pendidikan dengan Nilai Keadilan Sosial dan Kesetaraan	Coleman & Glover (2010)	Teori dan Penelitian Kualitatif	Karya Coleman dan Glover menyajikan pandangan baru mengenai kepemimpinan dalam dunia pendidikan yang mengedepankan nilai-nilai keadilan sosial serta kesetaraan. Buku ini menggabungkan teori dengan praktik dalam kepemimpinan pendidikan, dengan perhatian pada keragaman budaya dan etika berdasarkan prinsip-prinsip keadilan sosial serta kesetaraan.

Tabel ini merangkum hasil utama dari tiga karya akademis terkemuka yang membahas berbagai dimensi pendidikan. Dalam tulisan Armstrong (2009) dan Armstrong (2017), terlihat betapa pentingnya Teori Kecerdasan Majemuk (MI) yang dirumuskan oleh Howard Gardner. Teori ini menekankan pentingnya menghargai perbedaan masing-masing individu dengan memahami bahwa kecerdasan manusia terdiri dari delapan hingga sembilan tipe kecerdasan yang berbeda.

Armstrong adalah seorang pemimpin yang mengimplementasikan teori ini di dalam kelas

dan memperluas penerapannya di luar perencanaan serta penilaian pelajaran, termasuk pengembangan keterampilan berpikir dan pemanfaatan teknologi pendidikan. Penerapan teori ini menjadi kunci dalam proses belajar siswa di kelas.

Tulisan selanjutnya, Dell'Aquila et al. (2016), berfokus pada fungsi permainan dalam pengembangan keterampilan lunak. Dalam karya ini, penulis menjelaskan bagaimana mengadaptasi metode psiko-pedagogis tradisional ke dalam konteks digital dan daring, serta bagaimana permainan dapat berperan sebagai alat yang efisien untuk meningkatkan keterampilan lunak.

Terakhir, Coleman dan Glover (2010) memberikan sudut pandang baru mengenai kepemimpinan dalam pendidikan, menekankan pentingnya nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan. Di dalam buku ini, penulis mengaitkan antara teori dan praktik kepemimpinan pendidikan dengan menyoroti etika yang berlandaskan pada nilai-nilai keadilan sosial, kesetaraan, dan keberagaman budaya.

Tabel ini menyajikan ringkasan singkat mengenai beragam perspektif serta metodologi yang diterapkan dalam literatur saat ini untuk membahas dan menyelidiki aspek-aspek penting dalam dunia pendidikan.

HASIL & PEMBAHASAN

Interpretasi dan penjelasan hasil tinjauan literatur mencakup sejumlah tema penting dalam dunia pendidikan. Teori Kecerdasan Majemuk dari Gardner, seperti yang diuraikan oleh (Armstrong, 2012; Armstrong T, 2009), memberikan wawasan yang lebih kaya mengenai bagaimana setiap orang memiliki kombinasi kecerdasan yang berbeda. Pendekatan ini sangat berharga karena dapat membantu pendidik untuk menghargai perbedaan individu di kelas, dengan cara merancang kurikulum, merencanakan pembelajaran, serta menilai peserta didik dengan pendekatan yang mengakui dan memanfaatkan berbagai bentuk kecerdasan yang dimiliki siswa.

Selanjutnya, peranan teknologi dalam dunia pendidikan, terutama melalui penggunaan permainan untuk melatih keterampilan lunak, ditekankan oleh (DellAquila et al. , 2017). Dengan memanfaatkan beragam teknik psiko-pedagogis yang disesuaikan untuk lingkungan digital dan online, penulis menjelaskan bagaimana teknologi dapat berkontribusi pada pengembangan keterampilan lunak. Ini menegaskan bahwa teknologi bukan hanya sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, tetapi juga bisa dimanfaatkan untuk membentuk keterampilan interpersonal dan emosional.

Pandangan baru mengenai kepemimpinan dalam pendidikan yang dipresentasikan oleh (Coleman dan Glover, 2010) menekankan pentingnya nilai keadilan sosial dan kesetaraan. Saat menafsirkan hasil ini, penting untuk menyadari bahwa pendidikan lebih dari sekadar proses transfer ilmu pengetahuan; itu juga tentang membentuk individu yang bisa berfungsi dalam masyarakat secara etis dan adil.

Secara keseluruhan, interpretasi dan penjelasan ini menggarisbawahi pentingnya memandang pendidikan sebagai bidang yang rumit dan beragam, yang memerlukan pendekatan menyeluruh untuk memahami dan meningkatkan praktik yang ada. Ini mencakup pemahaman mengenai kecerdasan majemuk, penerapan teknologi, dan pentingnya nilai-nilai keadilan sosial serta kesetaraan dalam pendidikan. Ada banyak penelitian yang membahas mengenai teori kecerdasan majemuk (MI) oleh Howard Gardner serta fungsi teknologi dalam bidang pendidikan. Penelitian ini memperkaya pemahaman kita mengenai kedua isu tersebut dengan menyoroti keterkaitan dan relevansinya dalam konteks pendidikan saat ini.

Sebagai contoh, teori MI Gardner telah menjadi sangat dikenal dalam literatur pendidikan (Armstrong, 2009; 2017). Penelitian ini memberikan sudut pandang baru dengan memperlihatkan bagaimana teori MI dapat dijadikan landasan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam pengembangan keterampilan lunak melalui permainan edukatif (Dell'Aquila et al. , 2016).

Di samping itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi penting pada literatur mengenai peran kepemimpinan di pendidikan. Coleman dan Glover (2010) menegaskan bahwa kepemimpinan di bidang pendidikan bukan sekadar tentang manajemen dan organisasi, tetapi juga tentang mendorong nilai-nilai keadilan sosial serta kesetaraan. Penelitian ini memperluas pandangan tersebut dengan menunjukkan bagaimana kepemimpinan yang efektif di pendidikan melibatkan pemahaman serta penerapan teori MI dan integrasi teknologi dalam praktek pendidikan.

Dalam implementasinya, penting dilakukan pendekatan yang komprehensif dan menyeluruh terhadap pendidikan yang mempertimbangkan berbagai faktor, termasuk kecerdasan majemuk, teknologi, serta nilai-nilai seperti keadilan sosial dan kesetaraan. Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam literatur pendidikan dengan menawarkan pemahaman yang lebih dalam mengenai bagaimana berbagai aspek ini berinteraksi dan dapat

dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran serta pengembangan siswa.

Implikasi Untuk Praktik Dan Kebijakan Pendidikan

Temuan dari penelitian ini memiliki dampak yang cukup penting terhadap praktik dan kebijakan di bidang pendidikan. Temuan ini mendukung penerapan teori kecerdasan majemuk (MI) sebagai landasan dalam merancang kurikulum, menyusun rencana pelajaran, serta menilai murid. Seperti yang dijelaskan oleh (Armstrong T, 2009), teori tersebut menyediakan kerangka yang memungkinkan para pendidik untuk menyesuaikan metode mereka sesuai dengan kecerdasan unik yang dimiliki setiap murid. Oleh karena itu, kebijakan pendidikan harus mendorong pemahaman serta penerapan teori MI dalam praktik pendidikan.

Selanjutnya, penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya penggunaan teknologi dalam mendukung proses belajar, terutama dalam konteks pengembangan keterampilan lunak lewat permainan edukasi. Seperti yang diungkapkan oleh (Dell'Aquila et al. , 2017), teknologi bisa dimanfaatkan untuk mengadaptasi metode psiko-pedagogis tradisional ke dalam format digital dan online, sehingga dapat meningkatkan efektivitasnya. Dengan demikian, kebijakan pendidikan seharusnya mendukung integrasi teknologi dalam praktek pengajaran dan pembelajaran, serta memfasilitasi pengembangan dan penerapan permainan edukasi yang berbasis teknologi yang berfokus pada pengembangan keterampilan lunak.

Juga penting untuk menekankan nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan dalam pendidikan, seperti yang diuraikan oleh Coleman dan Glover pada tahun 2010. Ini menunjukkan bahwa pemimpin di bidang pendidikan perlu berupaya untuk memastikan semua siswa mendapatkan akses yang setara terhadap sumber daya pendidikan, termasuk teknologi, dan mereka diberi kesempatan yang sama untuk belajar serta mengembangkan potensi mereka. Oleh karena itu, kebijakan pendidikan perlu mencerminkan nilai-nilai tersebut dan mendukung praktik yang adil serta inklusif.

Dalam konteks ini, pendidikan yang efektif melibatkan pendekatan menyeluruh yang mempertimbangkan berbagai aspek kecerdasan, teknologi, dan nilai-nilai sosial. Kebijakan pendidikan seharusnya mendukung pendekatan tersebut dan memastikan bahwa semua elemen itu terintegrasi dengan baik dalam praktik pendidikan.

Rekomendasi Untuk Penelitian Masa Depan

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk studi di masa depan. Pertama, diperlukan lebih banyak penelitian untuk melihat bagaimana penerapan pendidikan yang berlandaskan teori kecerdasan majemuk bisa ditingkatkan. Meskipun Armstrong (2009) telah membahas tema ini, masih terdapat kesempatan untuk penelitian lanjutan, khususnya dalam konteks pendidikan di abad ke-21 yang terus berubah. Penelitian yang lebih mendalam mengenai berbagai pendekatan dalam menerapkan teori ini di berbagai context pendidikan akan sangat bermanfaat.

Selanjutnya, diperlukan penelitian tambahan untuk menilai seberapa efektif permainan edukatif berbasis teknologi dalam pengembangan keterampilan interpersonal. Meskipun Dell'Aquila et al. (2016) telah menunjukkan bahwa permainan ini efektif dalam mengembangkan keterampilan tersebut, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengetahui cara-cara terbaik dalam mengoptimalkan efek ini. Di samping itu, penting untuk melakukan penelitian mengenai cara-cara merancang dan menerapkan permainan ini agar sesuai dengan berbagai kebutuhan dan konteks pendidikan.

Terakhir, perlu dilakukan penelitian mengenai integrasi nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan secara lebih efektif dalam praktik dan kebijakan pendidikan. Meski Coleman dan Glover (2010) telah menyoroti pentingnya nilai-nilai ini, masih diperlukan studi tambahan untuk menemukan cara terbaik dalam mengimplementasikannya dalam praktik. Oleh karena itu, saran untuk penelitian di masa depan ini ditujukan untuk memperdalam pemahaman serta meningkatkan praktik di bidang pendidikan, terutama yang berkaitan dengan penerapan teori kecerdasan majemuk, penggabungan teknologi, dan penguatan nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan di abad ke-21 memerlukan pendekatan yang lebih menyeluruh dan terbuka. Hal ini terlihat dari meningkatnya ketertarikan terhadap teori kecerdasan majemuk, yang mengakui keberagaman kemampuan dalam pendidikan. Peran bidang pendidikan terletak pada pengkajian dan penguatan pemahaman tentang interaksi antara teori kecerdasan majemuk, teknologi pendidikan, serta nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan dalam konteks pendidikan saat ini. Ini juga memberikan data empiris yang mendukung penerapan dan pengintegrasian praktik-praktik tersebut dalam proses belajar

mengajar. Saran untuk penelitian di masa depan mencakup penelusuran lebih lanjut mengenai implementasi praktik pendidikan yang berlandaskan pada teori kecerdasan majemuk.

dapat ditingkatkan, menilai sejauh mana permainan edukasi yang berbasis teknologi berkontribusi dalam pengembangan keterampilan interpersonal, serta mencari metode terbaik untuk menyatukan nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan dalam praktik serta kebijakan pendidikan. Dengan melakukan hal ini, penelitian yang akan datang dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai cara mendesain pendidikan di abad ke-21 guna memenuhi kebutuhan dan harapan semua siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, T. (2017). *Multiple intelligences in the classroom* (Edisi ke-4). Alexandria: ASCD. Diakses dari https://books.google.com/books/about/Multiple_Intelligences_in_the
- Asio, J. M. R., Francisco, C. D. C., & Nuqui, A. V. (2021). Hubungan antara Kecerdasan Majemuk dan Tingkat Partisipasi dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa dari Lembaga Pendidikan Katolik. *International Journal of Professional Development, Learners and Learning*, 3(1), ep2107.
- Azzamova, N. R. (2020). The role of extracurricular activities in an education process. *Science and Education*, 1(9), 352-356. <https://doaj.org/article/c3ddbe274f604f429a5768abc4f100ad>
- Badan Pusat Statistik. (2020). *Statistik Pendidikan 2020*. <https://www.bps.go.id/publication/2020/11/27/347c85541c34e7dae54395a3/statistikpendidikan-2020.html>
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Statistik Pendidikan 2021*. <https://www.bps.go.id/publication/2021/11/26/d077e67ada9a93c99131bcde/statistike>
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Statistik Penunjang Pendidikan 2021*. <https://www.bps.go.id/publication/2022/06/30/994083098999eac4abc9207/statistike>
- Badan Pusat Statistik. (n.d.). *Angka Partisipasi Sekolah (APS)*. <https://www.bps.go.id/indicator/28/301/1/angka-partisipasi-sekolah-a-p-s-.html>
- Buckley, P., & Lee, P. (2018). The impact of extra-curricular activity on the student experience. *Active Learning in Higher Education*, 22(1), 37-48. <https://doi.org/10.1177/1469787418808988>
- Coleman, M., & Glover, D. (2010). *EBOOK: Educational Leadership And Management: Developing Insights And Skills*. McGraw-Hill Education (UK).
- Dell'Aquila, E., Marocco, D., Ponticorvo, M., Di Ferdinando, A., Schembri, M., & Miglino, O. (2016). *Educational Games for Soft-Skills Training in Digital Environments: New Perspectives*. Springer.
- Diniaty, A., & Kurniati, A. (2014). Students' Extracurricular Activities in Higher Education and Its Effect on Personal Development and Academic Achievement (Case Study in Islamic State University of Suska Riau). *Journal Tarbiya*, 21(3), 161-173. <https://pdfs.semanticscholar.org/34e1/95d4f81cfd413ccc639d3fc56574c3760e64.pdf>
- Holloway, J., & Gresham, F. (2019). The benefits of participating in extracurricular activities for enhancing adolescent character development: A review of the literature. *Journal of Character Education*, 15(1), 1-13. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1230758.pdf>
- Holloway, J., & LeCompte, K. (2019). The benefits of participating in extracurricular activities for student character development. *Journal of Advanced Academics*, 30(4), 433-457. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1230758.pdf>
- Huang, C.-Y., Lin, C.-H., & Chen, C.-C. (2021). Inside the intention to join extracurricular activities: Integrating the theory of planned behavior and signaling theory. *Cogent Education*, 8(1), 1888672. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2021.1888672>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud%20Nom%2062%20Tahun%202014.pdf>
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press.
- Lang, C. (2021). The enduring importance of extracurriculars. *Phi Delta Kappan*, 102(7), 14-18. <https://www.edutopia.org/article/enduring-importance-extracurriculars>
- Machali, I., D., & dkk. (2018). *The Handbook of Education Management: Teori dan Praktik*

- Pengelolaan Sekolah/Madrasah di Indonesia Edisi 2. Prenada Media.
- Mahoney, J. L., Larson, R. W., & Eccles, J. S. (Eds.). (2005). Organized activities as contexts of development: Extracurricular activities, after school and community programs. Psychology Press.
- Martínez Vicente, M., & Valiente Barroso, C. (2020). Extracurricular activities and academic performance: Differences by gender and public and charter school. *MLS Educational Research*, 4(1), 73-89. <https://doi.org/10.29314/mlser.v4i1.286>
- Munir, S., & Zaheer, M. (2021). The role of extra-curricular activities in increasing student engagement. *Asian Association of Open Universities Journal*, 16(3), 241–254. <https://doi.org/10.1108/AAOUJ-08-2021-0080>
- Pananrangi, A. R., SH, M.Pd., P. D. H. (2017). Manajemen Pendidikan. Celebes Media Perkasa.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2022). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/196151/pp-no-4-tahun-2022>
- Sabirov, A. S. (2019). Extracurricular Activities: Success and Development of Communication Skills with the Role of Parents, Public and Home Work. *International Journal of Management Science and Business Administration*, 6(1), 21-26. <https://pdfs.semanticscholar.org/Oaf2/ebf2b62d820205b196280f733028bcb297af.pdf>
- Sabirov, A. S. (2019). Kegiatan Ekstrakurikuler: Keberhasilan dan Pengembangan Keterampilan Komunikasi dengan Peran Orang Tua, Publik dan Pekerjaan Rumah. *International Journal of Management Science and Business Administration*, 6(1), 21-26.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (1989). Diambil dari https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20220619_13457_UU-Nomor-2-Tahun-1989.pdf
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Diambil dari https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor00.pdf
- UNESCO International Institute for Capacity-Building in Africa. (2005). School management: A training manual for educational management. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000151182UUD_1945.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf