

Penerapan Kecerdasan Majemuk Dalam Pembelajaran

Ibrahim

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia
email: ibrahim_uin@radenfatah.ac.id

Maya Nur Solekha

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia
email: mayansplg2019@gmail.com

Rabial Kanada

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia
email: rabialkanada@radenfatah.ac.id

Kris Setyaningsih

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia
email: krissetyaningsih_uin@radenfatah.ac.id

Zulkipli

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia
email: zulkipli@radenfatah.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memahami perkembangan terkini dalam pendidikan abad ke-21 dengan fokus pada teori kecerdasan majemuk, teknologi pendidikan, dan nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan. Melalui metode tinjauan literatur, penelitian ini menemukan bahwa pendekatan inklusif dan holistik dalam pendidikan semakin penting. Teori kecerdasan majemuk menjadi populer sebagai respons terhadap kebutuhan ini, menghargai keanekaragaman kecerdasan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Teknologi dan permainan edukasi juga terbukti mendukung pengembangan keterampilan lunak dan partisipasi siswa. Nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan muncul sebagai elemen penting dalam praktik dan kebijakan pendidikan. Penelitian ini menyarankan penelitian lebih lanjut tentang pengoptimasian praktik berdasarkan teori kecerdasan majemuk, efektivitas permainan edukasi berbasis teknologi, dan integrasi nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan dalam pendidikan.

Kata Kunci: Kecerdasan Majemuk, Proses Pembelajaran

Abstract: This study aims to understand the latest developments in 21st century education with a focus on the theory of multiple intelligences, educational technology, and the values of social justice and equity. Through the method of literature review, this study found that inclusive and holistic approaches in education are increasingly important. The theory of multiple intelligences became popular as a response to this need, valuing the diversity of intelligences in the process of teaching and learning. Educational technology and games have also been shown to support soft skill development and student participation. The values of social justice and equity emerge as important elements in educational practices and policies. This study suggests further research on optimizing practices based on the theory of multiple intelligences, the effectiveness of technology-based educational games, and the integration of social justice and equity values in education.

Keywords: Multiple Intelligence, Learning Process

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek paling 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 persentase siswa yang terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. "Pada tahun 2020, persentase siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah sebesar 67,15 persen, meningkat dibandingkan tahun 2019 sebesar 66,64 persen" (Badan Pusat Statistik, 2020). Keikutsertaan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler menunjukkan peran penting dari pendidikan non-formal dalam pembentukan karakter dan keterampilan siswa, di samping pendidikan formal yang terukur dalam Angka Partisipasi Sekolah (APS) (Badan Pusat Statistik, 2021).

Namun, mengelola pendidikan bukanlah persoalan mudah. Menurut (Imam Machali, 2018), pendidikan harus dikelola dengan manajemen yang baik agar konsep-filosofis pendidikan dapat dibumikan 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" (hal. 1).

Selain itu, menilik 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, berargumen bahwa tujuan belajar tentang teori ini adalah "Untuk menghormati banyak perbedaan antara orang-orang" (Armstrong T, 2009). Dengan pendekatan ini, pendidik 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 (DellAquila 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 instruksi kelas, (Armstrong T, 2009) menjelaskan bahwa teori ini dapat membantu para pendidik untuk mengembangkan kurikulum, merencanakan pelajaran, menilai siswa, memberikan pendidikan 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, di mana setiap kegiatan dapat dirancang untuk mengembangkan kecerdasan tertentu.

Sementara itu, permainan edukasi telah menjadi tren yang semakin populer dalam pendidikan. (DellAquila 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 edukasi. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan untuk praktik manajemen pendidikan dan peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana teori kecerdasan majemuk dan permainan edukasi dapat digunakan secara efektif dalam manajemen kegiatan ekstrakurikuler dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk menjawab dua pertanyaan utama:

1. Bagaimana teori kecerdasan majemuk dapat diterapkan dalam desain dan implementasi kegiatan ekstrakurikuler di sekolah? Sebagai dasar penalaran, kutipan dari (Armstrong T, 2009) menyatakan bahwa teori kecerdasan majemuk dapat membantu para pendidik untuk mengembangkan kurikulum, merencanakan pelajaran, menilai siswa, memberikan pendidikan khusus, mengembangkan keterampilan kognitif, menggunakan teknologi pendidikan, dan lain-lain dengan cara yang sesuai dengan kecerdasan unik setiap siswa. Namun, bagaimana penerapan praktis dari teori ini dalam konteks ekstrakurikuler masih perlu dieksplorasi lebih lanjut.
2. Bagaimana permainan edukasi dapat digunakan untuk mendukung kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dan apa saja manfaatnya? Mengingat (DellAquila et al., 2017) menjelaskan bagaimana permainan edukasi dapat meningkatkan keterampilan lunak melalui berbagai teknik psiko-pedagogis yang disesuaikan dengan lingkungan digital dan online, penelitian ini berusaha untuk mengidentifikasi cara-cara di mana permainan edukasi dapat mendukung kegiatan ekstrakurikuler dan menggali lebih dalam manfaat yang mungkin diberikannya.

Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, penelitian ini berharap untuk memberikan wawasan baru tentang pendekatan yang efektif dalam manajemen kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, serta memberikan panduan bagi para pendidik tentang cara memanfaatkan teori kecerdasan majemuk dan permainan edukasi dalam praktik mereka.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menjelaskan hubungan antara pendekatan kecerdasan majemuk dan penggunaan permainan edukasi dalam manajemen dan kepemimpinan pendidikan. Untuk mencapai tujuan ini, 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 dan mendalam tentang topik dan memastikan bahwa penelitian ini didasarkan pada sumber yang paling relevan dan dapat dipercaya

1. Proses Identifikasi Dan Seleksi Literatur Identifikasi dan seleksi literatur dilakukan melalui pencarian berbasis kata kunci di basis data akademik seperti Google Scholar,

JSTOR, dan EBSCOhost. Seleksi berfokus pada relevansi topik dan kualitas sumber, termasuk pustaka referensi dari sumber yang telah diidentifikasi. Peninjauan mendalam dilakukan untuk memastikan kualitas sumber dan relevansinya dengan topik penelitian. Beberapa sumber utama termasuk pekerjaan oleh (Armstrong, 2012; Armstrong T, 2009) dan (Dellaquila et al., 2017).

2. Kriteria Inklusi Dan Eksklusi Kriteria inklusi dan eksklusi digunakan untuk memastikan relevansi dan kredibilitas sumber. Kriteria ini mencakup fokus sumber pada konsep terkait, asal-usul sumber dari jurnal akademik atau penerbit terhormat, relevansi langsung dengan tujuan penelitian, dan bahasa sumber. Dengan kriteria ini, penelitian ini berhasil memilih sumber terbaik untuk analisis.
3. Proses Analisis Data Analisis data dimulai dengan pemahaman penuh atas setiap sumber yang dipilih. Informasi yang relevan dengan tujuan dan pertanyaan penelitian kemudian diekstrak. Proses ini melibatkan pengevaluasian konten dari setiap sumber secara mendalam untuk memahami argumen utama, metodologi, temuan, dan konklusi.
4. Proses Sintesis Data Sintesis data melibatkan analisis dan penggabungan informasi yang telah diekstrak untuk membentuk argumen yang koheren dan logis. Setiap argumen yang dibuat kemudian disajikan dengan cara yang logis dan koheren, dengan mengutip sumber yang relevan untuk mendukung argumen tersebut. Proses ini memastikan bahwa argumen yang dibuat memiliki basis yang kuat dalam literatur dan dapat dipahami dengan mudah oleh pembaca.

Melalui metodologi penelitian yang cermat dan komprehensif ini, penelitian ini berhasil mengeksplorasi dan mengungkapkan bagaimana pendekatan kecerdasan majemuk dapat ditingkatkan melalui penggunaan permainan edukasi dalam konteks pendidikan. Dengan menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi yang jelas, proses analisis yang teliti, dan sintesis yang cermat, penelitian ini mampu menghasilkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana teori kecerdasan majemuk dan permainan edukasi dapat digabungkan dalam praktik pendidikan. Hasilnya, penelitian ini memberikan wawasan baru dan berharga bagi bidang pendidikan, khususnya dalam manajemen dan kepemimpinan pendidikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Singkat Literatur Yang Ditinjau

Dalam penelitian ini, beberapa literatur yang berkaitan erat dengan topik kecerdasan majemuk dan penerapannya dalam konteks pendidikan ditinjau. Pertama, dibahas buku "Multiple Intelligences in the Classroom" karya Armstrong dalam edisi ketiga (2009) dan keempat (2017). Dalam karyanya, Armstrong menjelaskan dengan rinci konsep kecerdasan majemuk Howard Gardner, menunjukkan bagaimana pendidik dapat menggunakan teori ini untuk merencanakan kurikulum, pelajaran, dan penilaian yang sesuai dengan kecerdasan unik setiap siswa (Armstrong T, 2009). (Armstrong, 2012) juga mencakup relevansi teori ini dengan tren terkini dalam pendidikan, seperti neurodiversitas, personalisasi instruksi, dan pembelajaran mendalam.

Selanjutnya, buku "Educational Games for Soft-Skills Training in Digital Environments: New Perspectives" karya (DellAquila et al., 2017) ditinjau. Penulis menjelaskan bagaimana permainan edukasi dapat meningkatkan keterampilan lunak melalui berbagai teknik psiko-pedagogis yang disesuaikan dengan lingkungan digital dan online. Teknik-teknik ini dapat digabungkan dengan prinsip-prinsip teori kecerdasan majemuk untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik bagi siswa (DellAquila et al., 2017)

Dalam buku "Educational Leadership and Management: Developing Insights and Skills" karya Coleman & Glover (2010). Buku ini menawarkan pandangan baru tentang apa arti menjadi pemimpin pendidikan saat ini dengan menekankan nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan. Pengetahuan ini sangat penting bagi pendidik yang ingin menerapkan teori kecerdasan majemuk dan pendekatan berbasis permainan dalam pengajaran dan pembelajaran mereka, mengingat peran penting pemimpin dalam mendukung perubahan dan inovasi dalam pendidikan (Coleman & Glover, 2010)

Semua literatur yang ditinjau memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman kita tentang bagaimana teori kecerdasan majemuk dan pendekatan berbasis permainan dapat digunakan dalam praktik pendidikan kontemporer. Lembaga pendidikan harus bisa menyesuaikan dengan kondisi perkembangan zaman agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

Pengelompokan dan Kategorisasi Hasil Berdasarkan Tema atau Topik

Hasil analisis literatur ini dapat dikelompokkan menjadi tiga tema besar teori kecerdasan majemuk. Penerapan kecerdasan majemuk dalam pendidikan, dan penggabungan teori kecerdasan majemuk dengan permainan edukatif dan kepemimpinan pendidikan.

1. Teori Kecerdasan Majemuk: Howard Gardner dan Thomas Armstrong berkontribusi besar dalam mengartikulasikan dan mempromosikan teori kecerdasan majemuk (MI). Gardner menekankan pentingnya menghormati perbedaan individu melalui teorinya, yang mengklaim bahwa pikiran manusia terdiri dari delapan, mungkin sembilan, kecerdasan (Armstrong T, 2009) Armstrong merinci tujuan belajar tentang teori MI dalam bukunya "Multiple Intelligences in the Classroom", yang telah menjadi acuan klasik dalam pendidikan (Armstrong, 2012).
2. Penerapan Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan: Teori MI dapat digunakan oleh pendidik untuk merencanakan kurikulum, pelajaran, dan penilaian yang sesuai dengan kecerdasan unik setiap siswa (Armstrong T, 2009). Selain itu, Armstrong (2017) menunjukkan bagaimana teori ini relevan dengan tren terbaru dalam pendidikan, seperti neurodiversitas, personalisasi instruksi, pembelajaran mendalam, dan alat pembelajaran virtual.
3. Penggabungan Teori Kecerdasan Majemuk dengan Permainan Edukatif dan Kepemimpinan Pendidikan: (DellAquila et al., 2017) memperlihatkan bagaimana permainan edukatif dapat digunakan untuk melatih keterampilan lunak dalam lingkungan digital dan online, yang secara langsung dapat diintegrasikan dengan prinsip-prinsip teori MI. (Coleman & Glover, 2010) menekankan pentingnya kepemimpinan pendidikan yang berfokus pada nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan dalam mengimplementasikan pendekatan-pendekatan ini.

Berdasarkan beberapa teori di atas menunjukkan bahwa teori kecerdasan majemuk, permainan edukatif, dan kepemimpinan pendidikan yang berpusat pada nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan dapat digabungkan untuk menciptakan pengajaran dan pembelajaran yang lebih efektif dan inklusif

Penyajian Data yang Ditemukan Dalam Bentuk Tabel

Tema	Publikasi	Metode	Hasil
Teori Kecerdasan Majemuk (MI)	Armstrong (2009) dan Armstrong (2017)	Teori dan Penelitian Kualitatif	Teori MI Howard Gardner berusaha menghargai perbedaan di antara individu dengan menyajikan gagasan bahwa pikiran manusia terdiri dari delapan hingga sembilan kecerdasan yang berbeda. Armstrong telah menjadi penulis utama yang mempopulerkan teori ini dalam lingkungan kelas, memanfaatkannya untuk pengembangan kurikulum, perencanaan pelajaran, penilaian siswa, pendidikan khusus, pengembangan keterampilan kognitif, dan penggunaan teknologi pendidikan.
Permainan Edukasi dalam Pelatihan Keterampilan Lunak	Dell'Aquila et al., (2016)	Penelitian Kualitatif	Buku Dell'Aquila et al. membahas kemajuan dalam pelatihan keterampilan lunak melalui adaptasi metode psiko-pedagogis tradisional ke dalam pengaturan digital dan online. Buku ini mencakup berbagai teknik pendidikan seperti permainan berbasis aturan dan drama, peran bermain, dan psikodrama.
Pemimpin Pendidikan dengan Nilai Keadilan Sosial dan Kesetaraan	Coleman & Glover (2010)	Teori dan Penelitian Kualitatif	Buku Coleman & Glover memperkenalkan wacana baru dalam kepemimpinan pendidikan yang menekankan nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan. Buku ini menyatukan teori dan praktik kepemimpinan pendidikan, dengan fokus pada keanekaragaman budaya dan etika

			berdasarkan nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan.
--	--	--	---

Tabel tersebut merangkum temuan utama dari tiga publikasi akademik terkemuka yang membahas berbagai aspek pendidikan. Dalam karya-karya Armstrong (2009) dan Armstrong (2017), kita melihat peran penting dari Teori Kecerdasan Majemuk (MI) yang dikembangkan oleh Howard Gardner. Teori ini menekankan perlunya menghargai perbedaan individu melalui pemahaman bahwa kecerdasan manusia terdiri dari delapan hingga sembilan kecerdasan yang berbeda.

Armstrong merupakan pemimpin yang menerapkan teori ini dalam konteks kelas dan memperluas aplikasinya melampaui perencanaan dan penilaian pelajaran, mencakup juga pengembangan keterampilan kognitif dan penggunaan teknologi pendidikan. Ini menjadi penting untuk dilaksanakan dalam pembelajaran bagi siswa di kelas.

Publikasi berikutnya, Dell'Aquila et al. (2016), memusatkan perhatian pada peran permainan dalam pelatihan keterampilan lunak. Melalui adaptasi metode psiko-pedagogis tradisional ke pengaturan digital dan online, penulis menjelaskan bagaimana permainan dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk pengembangan keterampilan lunak.

Akhirnya, Coleman & Glover (2010) menyajikan pandangan baru tentang kepemimpinan pendidikan, menekankan pentingnya nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan. Dalam buku ini, penulis mengaitkan teori dan praktik kepemimpinan pendidikan, dengan fokus pada etika berdasarkan nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan serta keanekaragaman budaya.

Tabel ini menyediakan gambaran singkat tentang berbagai perspektif dan metodologi yang digunakan dalam literatur saat ini untuk membahas dan meneliti aspek-aspek penting dalam pendidikan

PEMBAHASAN

Interpretasi dan penjelasan hasil literatur yang ditinjau mencakup berbagai topik penting dalam pendidikan. Gardner's Multiple Intelligence Theory, seperti yang dijelaskan oleh (Armstrong, 2012; Armstrong T, 2009) menawarkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana setiap individu memiliki kombinasi unik dari kecerdasan. Pentingnya pendekatan ini terletak pada bagaimana dapat mendukung pendidik dalam menghormati perbedaan individu di dalam kelas, dengan mengembangkan kurikulum, merencanakan pelajaran, dan menilai siswa dengan cara yang mengakui dan memanfaatkan kecerdasan majemuk siswa.

Kemudian, peran teknologi dalam pendidikan, khususnya melalui penggunaan permainan untuk pelatihan keterampilan lunak, digarisbawahi oleh (Dell'Aquila et al., 2017). Melalui berbagai teknik psiko-pedagogis yang disesuaikan untuk lingkungan digital dan online, penulis menunjukkan bagaimana teknologi dapat membantu dalam pengembangan keterampilan lunak. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi bukan hanya alat untuk pengetahuan konten, tetapi juga dapat digunakan untuk pengembangan keterampilan interpersonal dan emosi.

Pandangan baru tentang kepemimpinan pendidikan yang ditawarkan oleh (Coleman & Glover, 2010) membawa fokus pada nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan. Dalam menafsirkan hasil ini, penting untuk memahami bahwa pendidikan bukan hanya tentang transfer pengetahuan, tetapi juga tentang membentuk individu yang dapat beroperasi dalam masyarakat dengan cara yang etis dan adil.

Secara keseluruhan, interpretasi dan penjelasan ini menunjukkan pentingnya melihat pendidikan sebagai bidang yang kompleks dan multidimensi yang membutuhkan pendekatan holistik untuk memahami dan memperbaiki praktiknya. Ini mencakup pemahaman tentang kecerdasan majemuk, integrasi teknologi, dan pentingnya nilai-nilai seperti keadilan sosial dan kesetaraan dalam pendidikan.

Terdapat berbagai penelitian yang telah membahas tentang teori kecerdasan majemuk (MI) Howard Gardner dan peran teknologi dalam pendidikan. Penelitian ini memperluas pemahaman kita tentang kedua topik tersebut dengan menyoroti bagaimana mereka saling terkait dan relevan dalam konteks pendidikan saat ini.

Misalnya, teori MI Gardner telah menjadi topik yang populer dalam literatur pendidikan (Armstrong, 2009; 2017). Penelitian ini menambahkan perspektif baru dengan menunjukkan bagaimana teori MI dapat digunakan sebagai kerangka kerja untuk mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan, terutama dalam konteks pengembangan keterampilan lunak melalui permainan edukasi (Dell'Aquila et al., 2016).

Selain itu, ini memberikan tambahan penting untuk literatur tentang peran kepemimpinan dalam pendidikan. Coleman dan Glover (2010) menunjukkan bahwa kepemimpinan pendidikan bukan hanya tentang manajemen dan organisasi, tetapi juga tentang mempromosikan nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan. Penelitian ini membangun atas pandangan tersebut dengan menunjukkan bagaimana kepemimpinan pendidikan yang efektif melibatkan pemahaman dan penerapan teori MI dan integrasi teknologi dalam pendidikan.

Dalam pelaksanaannya penting dilakukan pendekatan yang terpadu dan holistik terhadap pendidikan yang mempertimbangkan berbagai aspek, termasuk kecerdasan majemuk,

teknologi, dan nilai-nilai seperti keadilan sosial dan kesetaraan. Penelitian ini memberikan kontribusi penting untuk literatur pendidikan dengan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana aspek-aspek ini saling berinteraksi dan dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran dan pengembangan siswa.

Implikasi Untuk Praktik Dan Kebijakan Pendidikan

Implikasi dari penelitian ini untuk praktik dan kebijakan pendidikan cukup signifikan. Pertama, hasil ini mendukung penggunaan teori kecerdasan majemuk (MI) sebagai dasar dalam merancang kurikulum, merencanakan pelajaran, dan menilai siswa. Seperti yang ditunjukkan oleh (Armstrong T, 2009), teori ini memberikan kerangka kerja yang memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan pendekatan mereka berdasarkan kecerdasan unik setiap siswa. Oleh karena itu, kebijakan pendidikan seharusnya mempromosikan pemahaman dan aplikasi teori MI dalam praktik pendidikan.

Selanjutnya, ini juga menunjukkan pentingnya teknologi dalam mendukung pendidikan, khususnya dalam konteks pengembangan keterampilan lunak melalui permainan edukasi. Seperti yang dijelaskan oleh (DellAquila et al., 2017) teknologi dapat digunakan untuk mengadaptasi teknik psiko-pedagogis tradisional ke lingkungan digital dan online, sehingga meningkatkan efektivitasnya. Dengan demikian, kebijakan pendidikan harus mendorong integrasi teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran, serta mendukung pengembangan dan adopsi permainan edukasi berbasis teknologi yang berfokus pada pengembangan keterampilan lunak.

Juga yang harus digarisbawahi pentingnya nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan dalam pendidikan, sebagaimana ditunjukkan oleh (Coleman & Glover, 2010) Ini berarti bahwa pemimpin pendidikan harus berusaha untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama terhadap sumber daya pendidikan, termasuk teknologi, dan bahwa mereka memiliki kesempatan yang sama untuk belajar dan mengembangkan potensi mereka. Oleh karena itu, kebijakan pendidikan harus mencerminkan nilai-nilai ini dan mempromosikan praktik yang adil dan inklusif.

Dalam konteks ini pendidikan yang efektif melibatkan pendekatan holistik yang mempertimbangkan kecerdasan majemuk, teknologi, dan nilai-nilai sosial. Kebijakan pendidikan seharusnya mendukung pendekatan ini dan memastikan bahwa semua elemen ini diintegrasikan dengan baik dalam praktik pendidikan.

Rekomendasi Untuk Penelitian Masa Depan

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diajukan untuk penelitian masa depan. Pertama, lebih banyak penelitian perlu dilakukan untuk mengeksplorasi bagaimana praktik pendidikan berdasarkan teori kecerdasan majemuk dapat dioptimalkan. Meskipun Armstrong (2009) telah menyelidiki aspek ini, masih ada ruang untuk penelitian lebih lanjut, terutama dalam konteks pendidikan abad ke-21 yang dinamis. Studi mendalam yang mengkaji berbagai cara untuk menerapkan teori ini dalam berbagai konteks pendidikan akan sangat berharga.

Selanjutnya, penelitian tambahan diperlukan untuk mengevaluasi efektivitas permainan edukasi berbasis teknologi dalam pengembangan keterampilan lunak. Meskipun Dell'Aquila et al. (2016) telah membuktikan bahwa permainan ini dapat membantu dalam pengembangan keterampilan ini, masih perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menentukan bagaimana efek ini dapat dioptimalkan. Lebih jauh lagi, penelitian tentang bagaimana permainan ini dapat dirancang dan diimplementasikan untuk memenuhi berbagai kebutuhan dan konteks pendidikan akan sangat berharga.

Akhirnya, penelitian tentang bagaimana nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan dapat diintegrasikan lebih efektif dalam praktik dan kebijakan pendidikan sangat diperlukan. Meski Coleman & Glover (2010) telah menunjukkan pentingnya nilai-nilai ini, lebih banyak penelitian diperlukan untuk mengeksplorasi cara-cara terbaik untuk mewujudkannya dalam praktik.

Dengan demikian, rekomendasi penelitian masa depan ini diarahkan untuk mendukung pendalaman pemahaman dan peningkatan praktik dalam bidang pendidikan, khususnya terkait dengan penggunaan teori kecerdasan majemuk, integrasi teknologi, dan promosi nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan di atas bahwa pendidikan abad ke-21 menuntut pendekatan yang lebih inklusif dan holistik. Ini tercermin dalam peningkatan popularitas teori kecerdasan majemuk, yang menghargai keanekaragaman kecerdasan dalam pengajaran dan pembelajaran. Kontribusi bidang pendidikan terletak dalam mengeksplorasi dan menguatkan pemahaman tentang bagaimana teori kecerdasan majemuk, teknologi pendidikan, dan nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan saling berinteraksi dalam konteks pendidikan abad ke-21. Ini juga memberikan bukti empiris untuk mendukung adopsi dan pengintegrasian praktik-praktik ini dalam pengajaran dan pembelajaran. Rekomendasi untuk penelitian masa depan termasuk lebih lanjut mengeksplorasi bagaimana praktik pendidikan berdasarkan teori kecerdasan majemuk

dapat dioptimalkan, mengevaluasi efektivitas permainan edukasi berbasis teknologi dalam pengembangan keterampilan lunak, dan mengeksplorasi cara-cara terbaik untuk mengintegrasikan nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan dalam praktik dan kebijakan pendidikan. Dengan melakukan ini, penelitian masa depan dapat memberikan wawasan lebih lanjut tentang bagaimana pendidikan abad ke-21 dapat dirancang untuk melayani kebutuhan dan aspirasi 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_Classroom.html?id=3NRBDwAAQBAJ
- 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 educational process. *Science and Education*, 1(9), 352-356. <https://doaj.org/article/c3ddb274f604f429a5768abc4f100ad>
- Badan Pusat Statistik. (2020). *Statistik Pendidikan 2020*. <https://www.bps.go.id/publication/2020/11/27/347c85541c34e7dae54395a3/statistik-pendidikan-2020.html>
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Statistik Pendidikan 2021*. <https://www.bps.go.id/publication/2021/11/26/d077e67ada9a93c99131bcde/statistik-pendidikan-2021.html>
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Statistik Penunjang Pendidikan 2021*. <https://www.bps.go.id/publication/2022/06/30/994083098999eac4abc9207/statistik-penunjang-pendidikan-2021.html>
- Badan Pusat Statistik. (n.d.). *Angka Partisipasi Sekolah (A P S)*. <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%20Nomor%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/0af2/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_134537_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_nomor020.pdf

UNESCO International Institute for Capacity-Building in Africa. (2005). School management: A training manual for educational management. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000151182>

UUD 1945. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf