



## Penerapan Kecerdasan Majemuk dalam Pembelajaran

Kezia Homesti Bahan<sup>1</sup>, Since Safira Sanae<sup>2</sup>, Putri Marshanda Bareut<sup>3</sup>,  
Maria Indriani Sesfao<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Institut Agama Kristen Negeri Kupang, Indonesia

E-mail: [Keziahomestibahankeziabahan@gmail.com](mailto:Keziahomestibahankeziabahan@gmail.com)<sup>1</sup>, [zhafirasanae@gmail.com](mailto:zhafirasanae@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[Putrymarsandabareut@gmail.com](mailto:Putrymarsandabareut@gmail.com)<sup>3</sup>, [Indrianimaria186@gmail.com](mailto:Indrianimaria186@gmail.com)<sup>4</sup>

---

### Article Info

#### Article history:

Received Agust 04, 2025

Revised Agust 12, 2025

Accepted Agust 15, 2025

---

#### Keywords:

Multiple Intelligences,  
Learning Process .

---

### ABSTRACT

*This study aims to examine recent developments in 21st-century education, with particular attention to the theory of multiple intelligences, educational technology, and the principles of social justice and equity. Using a literature review approach, this study demonstrates the growing importance of an inclusive and holistic approach to education. The theory of multiple intelligences is increasingly recognized as a response to this need, by appreciating the diversity of intelligences in the educational process. Furthermore, educational technology and educational games have been shown to contribute to the development of social skills and student participation. The principles of social justice and equity have emerged as important aspects of educational practice and policy. This study recommends further research on optimizing practices based on the theory of multiple intelligences, the efficiency of technology-based educational games, and the integration of principles of social justice and equity in educational contexts.*

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



---

### Article Info

#### Article history:

Received Agust 04, 2025

Revised Agust 12, 2025

Accepted Agust 15, 2025

---

#### Kata Kunci:

Kecerdasan Majemuk,  
Proses Pembelajaran

---

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji perkembangan terbaru dalam pendidikan abad ke-21 dengan perhatian khusus pada teori kecerdasan majemuk, teknologi pendidikan, serta prinsip-prinsip keadilan sosial dan kesetaraan. Dengan menggunakan pendekatan tinjauan pustaka, penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan yang inklusif dan menyeluruh dalam pendidikan semakin dianggap penting. Teori kecerdasan majemuk semakin dikenal sebagai jawaban terhadap kebutuhan ini, dengan menghargai variasi kecerdasan dalam proses pendidikan. Selain itu, teknologi pendidikan dan permainan edukatif juga terbukti berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan sosial serta partisipasi peserta didik. Prinsip keadilan sosial dan kesetaraan telah muncul sebagai aspek penting dalam praktik serta kebijakan pendidikan. Penelitian ini merekomendasikan penelitian lanjutan mengenai pengoptimalan praktik yang berdasarkan teori kecerdasan majemuk, efisiensi permainan edukasi yang berbasis teknologi, serta pengintegrasian prinsip-prinsip keadilan sosial dan kesetaraan dalam konteks pendidikan.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



---

*Corresponding Author:*

Kezia Homesti Bahan

Institut Agama Kristen Negeri Kupang

E-mail: [Keziahomestibahankeziabahan@gmail.com](mailto:Keziahomestibahankeziabahan@gmail.com)

---

**Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu elemen terpenting dalam masyarakat modern dan memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan sosial, ekonomi, dan budaya di suatu negara. Di Indonesia, pendidikan menjadi fokus utama, yang terlihat dari meningkatnya jumlah siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. "Pada tahun 2020, angka siswa yang terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah mencapai 67,15 persen, meningkat dibandingkan dengan tahun 2019 yang sebesar 66,64 persen" (Badan Pusat Statistik, 2020). Partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler menandakan pentingnya pendidikan non-formal dalam pembentukan karakter dan keterampilan siswa, di samping pendidikan formal yang diukur melalui Angka Partisipasi Sekolah (APS) (Badan Pusat Statistik, 2021).

Namun, pengelolaan pendidikan bukanlah suatu hal yang mudah. Menurut (Imam Machali, 2018), pendidikan perlu dikelola dengan manajemen yang tepat agar konsep dan filosofi pendidikan dapat diimplementasikan dengan baik, efektif, dan produktif. Ini membutuhkan pemikiran serta analisis yang mendalam. Dalam pandangan (Pananrangi, 2017) "Manajemen adalah sebuah proses pengaturan yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, mobilisasi, dan pengendalian untuk mencapai tujuan yang diinginkan melalui pemberdayaan sumber daya manusia dan sumber daya lainnya" (hal. 1).

Selain itu, dari perspektif kecerdasan majemuk atau Multiple Intelligences (MI), desain pendidikan di sekolah perlu mempertimbangkan berbagai tipe kecerdasan yang dimiliki siswa. Howard Gardner, pencetus teori MI, menyatakan bahwa tujuan dari mempelajari teori ini adalah "Untuk menghargai beragam perbedaan di antara individu" (Armstrong T, 2009). Dengan pendekatan tersebut, pendidik dapat menyesuaikan metode belajar siswa yang beragam dan memberikan pengalaman pendidikan yang lebih inklusif dan efektif.

Akhirnya, signifikansi pendidikan juga terlihat dari meningkatnya perhatian terhadap peran permainan edukatif dalam proses belajar, seperti yang diungkapkan oleh (DellAquila et al., 2017) bahwa permainan edukatif dapat mengembangkan keterampilan lunak melalui berbagai metode psiko-pedagogis yang disesuaikan dengan lingkungan digital dan online. Dengan demikian, peranan pendidikan tidak hanya terbatas pada transfer pengetahuan tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan dan karakter siswa. Berdasarkan konteks serta pentingnya topik ini, penelitian ini akan menyelidiki lebih dalam mengenai manajemen pendidikan di Indonesia, khususnya dalam konteks kegiatan.

Ekstrakurikuler di sekolah serta pendekatan yang didasarkan pada kecerdasan majemuk dan pemanfaatan permainan edukatif dalam ruang belajar. Pendidikan adalah proses yang rumit yang mencakup banyak elemen, mulai dari kepemimpinan, teknik mengajar, hingga pengasuhan keterampilan dan karakter siswa. Keterlibatan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu strategi untuk membantu mereka membangun keterampilan dan kepribadian yang dibutuhkan dalam masyarakat (Badan Pusat Statistik,



2021). Namun, pengelolaan dan pelaksanaan program ekstrakurikuler yang efektif di sekolah memerlukan pemahaman mendalam mengenai metode-metode terbaru dalam dunia pendidikan, termasuk teori kecerdasan majemuk dan pemanfaatan permainan edukatif.

Teori kecerdasan majemuk yang diperkenalkan oleh Howard Gardner menyebutkan bahwa kemampuan otak manusia terbagi menjadi delapan jenis kecerdasan - yaitu linguistik, logis-matematis, spasial, kinestetik tubuh, musikal, interpersonal, intrapersonal, dan naturalistik - serta kemungkinan kecerdasan kesembilan (eksistensial) (Armstrong T, 2009). Dalam konteks pengajaran di kelas, (Armstrong T, 2009) menyatakan bahwa teori ini dapat membantu pendidik dalam merancang kurikulum, menyusun rencana pelajaran, mengevaluasi siswa, memberikan pendidikan khusus, meningkatkan keterampilan kognitif, memanfaatkan teknologi pendidikan, dan berbagai hal lainnya dengan cara yang sesuai dengan kemampuan unik setiap siswa. Pendekatan ini sangat relevan untuk pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, di mana setiap aktivitas dapat dirancang untuk mengembangkan kecerdasan tertentu.

Di sisi lain, permainan edukatif semakin diminati dalam dunia pendidikan. (DellAquila et al. , 2017) menjelaskan bagaimana permainan edukatif dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial dengan menggunakan berbagai teknik psiko-pedagogis yang disesuaikan dengan lingkungan digital dan daring. Permainan edukatif dapat berfungsi sebagai alat yang ampuh untuk mendukung kegiatan ekstrakurikuler, baik dalam pembelajaran langsung maupun daring.

Meskipun signifikansi dari teori kecerdasan majemuk dan permainan edukatif dalam pendidikan sudah diakui, masih terdapat sedikit riset yang mengaitkan dua konsep ini di dalam konteks pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjembatani kurangnya pengetahuan tersebut dan memberikan perspektif baru mengenai cara-cara efektif untuk mengelola kegiatan ekstrakurikuler dengan pendekatan berdasarkan kecerdasan majemuk serta pemanfaatan permainan edukatif. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti pada praktik manajemen pendidikan dan peningkatan mutu pendidikan di Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana teori kecerdasan majemuk dan permainan edukasi dapat diterapkan secara efisien dalam pengelolaan aktivitas ekstrakurikuler yang mendukung proses pembelajaran di institusi pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini dirumuskan untuk mengatasi dua pertanyaan utama: 1. Bagaimana penerapan teori kecerdasan majemuk dapat diintegrasikan dalam perancangan dan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah? Sebagai dasar pemikiran, pernyataan dari (Armstrong T, 2009) menunjukkan bahwa teori kecerdasan majemuk bisa membantu guru dalam merancang kurikulum, merencanakan pelajaran, mengevaluasi siswa, memberikan pendidikan yang disesuaikan, mengembangkan kemampuan kognitif, serta memanfaatkan teknologi pendidikan dengan pendekatan yang sesuai dengan kecerdasan individual masing-masing siswa. Meskipun demikian, penerapan nyata dari teori ini dalam konteks kegiatan ekstrakurikuler masih memerlukan penelitian lebih lanjut. 2. Bagaimana permainan edukasi dapat dimanfaatkan untuk menunjang aktivitas ekstrakurikuler di sekolah dan apa saja keuntungan yang ditawarkannya? Dengan mengacu pada penjelasan dari (DellAquila et al. , 2017) yang membahas tentang bagaimana permainan edukasi dapat mengembangkan keterampilan lunak melalui berbagai metode psikologis dan pedagogis yang sesuai dengan konteks digital dan online, studi ini berupaya untuk menemukan cara di mana permainan edukasi dapat berkontribusi pada kegiatan ekstrakurikuler dan menyelidiki lebih dalam berbagai manfaat yang mungkin dihasilkannya.



Melalui respon terhadap pertanyaan-pertanyaan ini, penelitian ini berharap dapat memberikan pemahaman baru terkait pendekatan yang efektif dalam pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah serta memberi panduan kepada para pendidik tentang bagaimana memanfaatkan teori kecerdasan majemuk dan permainan edukasi dalam praktik mereka.

## Metode

Studi ini bertujuan untuk mengkaji dan menjelaskan keterkaitan antara pendekatan kecerdasan majemuk serta penerapan permainan edukasi dalam pengelolaan dan kepemimpinan di bidang pendidikan. Untuk memenuhi tujuan tersebut, penelitian ini memakai metode kualitatif yang berlandaskan kajian literatur. Pendekatan ini mencakup penemuan, pemilihan, analisis, dan penggabungan literatur yang berkaitan dengan tema penelitian. Proses ini memberi kesempatan kepada peneliti untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam mengenai isu ini dan memastikan bahwa studi ini didasarkan pada referensi yang paling relevan dan dapat diandalkan.

### 1. Proses Identifikasi Dan Seleksi Literatur

Identifikasi dan pemilihan literatur dilakukan melalui pencarian dengan kata kunci di berbagai basis data akademik seperti Google Scholar, [3/8, 13.57] .: JSTOR, dan EBSCOhost. Pemilihan sumber-sumber difokuskan pada kesesuaian topik dan kualitas referensinya, termasuk pustaka dari sumber yang telah teridentifikasi. Evaluasi teliti dilakukan untuk menjamin bahwa sumber-sumber tersebut berkualitas dan relevan dengan fokus penelitian. Beberapa referensi utama meliputi karya-karya oleh (Armstrong, 2012; Armstrong T, 2009) dan (DellAquila et al. , 2017).

### 2. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria untuk inklusi dan eksklusi diterapkan guna memastikan bahwa sumber-sumber yang digunakan relevan dan kredibel. Kriteria ini mencakup perhatian sumber terhadap konsep-konsep yang relevan, sumber yang berasal dari jurnal ilmiah atau penerbit yang terkemuka, kesesuaian langsung dengan tujuan penelitian, serta bahasa yang digunakan dalam sumber tersebut. Dengan mengikuti kriteria ini, penelitian ini berhasil memilih sumber-sumber terbaik untuk dianalisis.

### 3. Proses Analisis Data

Langkah pertama dalam analisis data adalah memahami secara mendalam setiap sumber yang telah dipilih. Informasi yang berhubungan dengan tujuan dan pertanyaan penelitian kemudian diambil. Proses ini melibatkan penilaian mendalam terhadap isi setiap sumber untuk memahami argumen inti, metode, hasil, dan kesimpulan yang disajikan.

### 4. Proses Sintesis Data

Sintesis data mencakup analisis dan penggabungan informasi yang telah diambil untuk membentuk argumen yang logis dan terstruktur dengan baik. Setiap argumen yang dihasilkan disajikan dengan rapi dan terorganisir, dengan menyertakan referensi yang relevan untuk memperkuat argumen tersebut. Proses ini memastikan bahwa argumen yang dibuat memiliki dasar yang kuat dalam literatur serta mudah dipahami oleh pembaca.

## Hasil dan Pembahasan



Melalui pendekatan penelitian yang hati-hati dan menyeluruh ini, penelitian ini berusaha untuk menjelaskan dan menyoroiti bagaimana penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan pendekatan kecerdasan majemuk dalam pendidikan. Dengan menerapkan kriteria inklusi dan eksklusivitas yang tegas, proses analisis yang mendetail, dan sintesis yang berfokus, penelitian ini mampu memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang penggabungan teori kecerdasan majemuk dengan permainan edukasi dalam konteks praktik pendidikan. Hasilnya, penelitian ini memberikan kontribusi baru yang berharga bagi bidang pendidikan, khususnya dalam manajemen dan kepemimpinan pendidikan.

Tabel ini merangkum hasil-hasil signifikan dari tiga artikel akademis terkemuka yang membahas beragam aspek dalam pendidikan. Dalam tulisan-tulisan Armstrong (2009) dan Armstrong (2017), kita dapat melihat betapa pentingnya Teori Kecerdasan Majemuk (MI) yang diusulkan oleh Howard Gardner. Teori ini menyoroiti pentingnya mengakui perbedaan individu dengan menyatakan bahwa kecerdasan manusia terdiri dari delapan hingga sembilan jenis kecerdasan yang berbeda. Armstrong berperan sebagai penggerak yang menerapkan teori ini di lingkungan kelas, memperluas penerapannya tidak hanya pada perencanaan dan evaluasi pelajaran, tetapi juga dalam pengembangan keterampilan kognitif serta penggunaan teknologi dalam pendidikan. Penerapan ini sangat penting bagi proses pembelajaran siswa di kelas. Publikasi selanjutnya, Dell Aquila et al. (2016), berfokus pada fungsi permainan dalam melatih keterampilan sosial. Dengan mengadaptasi metode psiko-pedagogis tradisional ke dalam format digital dan daring, penulis menjelaskan bagaimana permainan dapat berfungsi sebagai alat yang efisien untuk mengembangkan keterampilan sosial. Terakhir, Coleman dan Glover (2010) menyajikan pandangan segar tentang kepemimpinan dalam pendidikan, menekankan signifikansi nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan. Dalam karya ini, penulis menghubungkan teori dengan praktik kepemimpinan pendidikan, dengan menekankan etika yang didasarkan pada nilai-nilai keadilan sosial, kesetaraan, serta keragaman budaya. Tabel ini memberikan ringkasan tentang berbagai sudut pandang dan metode yang digunakan dalam literatur terbaru untuk membahas dan mengeksplorasi aspek-aspek penting dalam dunia pendidikan.

Interpretasi dan analisis dari hasil kajian literatur meliputi berbagai isu krusial dalam bidang pendidikan. Teori Kecerdasan Majemuk yang dikemukakan oleh Gardner, seperti yang diutarakan oleh (Armstrong, 2012; Armstrong T, 2009), memberikan wawasan lebih dalam mengenai kombinasi kecerdasan yang dimiliki setiap pribadi. Signifikansi pendekatan ini terletak pada kemampuannya membantu para pendidik untuk menghargai perbedaan individu di kelas, dengan mengembangkan kurikulum, merencanakan pembelajaran, dan mengevaluasi siswa dengan cara yang mengakui dan memanfaatkan kecerdasan majemuk yang ada pada siswa. Selanjutnya, peranan teknologi dalam pendidikan, terutama dalam konteks penggunaan permainan untuk pelatihan keterampilan lunak, ditekankan oleh (DellAquila et al. , 2017). Dengan berbagai strategi psiko-pedagogis yang dirancang untuk lingkungan digital dan online, penulis menunjukkan bagaimana teknologi dapat berkontribusi pada pengembangan keterampilan lunak. Ini membuktikan bahwa teknologi berfungsi tidak hanya sebagai alat untuk penyampaian pengetahuan konten, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk peningkatan keterampilan interpersonal dan emosional. Perspektif baru mengenai kepemimpinan dalam pendidikan yang diajukan oleh (Coleman dan Glover, 2010) menekankan pentingnya nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan. Dalam menyimpulkan hasil ini, sangat penting untuk menyadari bahwa pendidikan tidak hanya terbatas pada transfer pengetahuan, tetapi juga berfungsi untuk membentuk individu yang mampu beroperasi dalam masyarakat secara etis dan adil. Secara keseluruhan, penafsiran dan penjelasan ini menekankan pentingnya melihat pendidikan sebagai bidang yang kompleks dan beragam yang memerlukan pendekatan komprehensif untuk memahami dan memperbaiki praktiknya. Hal ini mencakup pemahaman



tentang kecerdasan majemuk, adopsi teknologi, serta pentingnya nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan dalam dunia pendidikan. Banyak penelitian telah membahas teori kecerdasan majemuk (MI) yang diusulkan oleh Howard Gardner serta kontribusi teknologi dalam pendidikan. Penelitian ini memperluas pemahaman kita mengenai kedua tema tersebut dengan menunjukkan bagaimana keduanya saling berhubungan dan relevan dalam konteks pendidikan masa kini. Contohnya, teori MI Gardner telah menjadi topik yang menonjol dalam literatur pendidikan (Armstrong, 2009, 2017). Penelitiannya menawarkan sudut pandang baru dengan mengungkapkan bagaimana teori MI dapat berfungsi sebagai kerangka untuk memadukan teknologi dalam pendidikan, terutama berkaitan dengan pengembangan keterampilan lunak melalui permainan edukatif (Dell'Aquila et al. , 2016). Selain itu, penelitian ini memberikan tambahan penting bagi literatur mengenai kepemimpinan dalam pendidikan. Coleman dan Glover (2010) menyatakan bahwa kepemimpinan dalam pendidikan tidak hanya berfokus pada manajemen dan organisasi, tetapi juga pada penguatan nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan. Penelitian ini melanjutkan pandangan tersebut dengan menunjukkan bagaimana kepemimpinan pendidikan yang sukses mengedepankan pemahaman dan penerapan teori MI serta integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, sangat penting untuk menerapkan pendekatan yang terintegrasi dan komprehensif terhadap pendidikan, yang memperhitungkan berbagai aspek, termasuk kecerdasan majemuk, teknologi, dan nilai-nilai seperti keadilan sosial serta kesetaraan. Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan bagi literatur pendidikan dengan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana berbagai aspek ini saling berinteraksi dan dapat digunakan untuk mendukung proses belajar dan pertumbuhan siswa.

### **Implikasi untuk Praktik dan Kebijakan Pendidikan**

Dampak dari studi ini terhadap praktik dan kebijakan pendidikan memiliki arti yang cukup penting. Pertama, temuan ini mendukung penerapan teori kecerdasan majemuk (MI) sebagai landasan dalam merancang kurikulum, menyusun rencana pelajaran, dan mengevaluasi siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Armstrong T (2009), teori ini menyediakan suatu kerangka bagi guru untuk menyesuaikan metode mereka sesuai dengan kecerdasan khusus yang dimiliki setiap siswa. Oleh karena itu, kebijakan pendidikan hendaknya mendorong pemahaman dan penerapan teori MI dalam praktik pendidikan.

Selanjutnya, penelitian ini juga menekankan peran teknologi dalam mendukung pendidikan, terutama dalam konteks pengembangan keterampilan lunak melalui permainan edukatif. Seperti yang dinyatakan oleh Dell Aquila et al. (2017), teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengubah metode psiko-pedagogis tradisional menjadi sesuai dengan lingkungan digital dan daring, sehingga meningkatkan efektivitasnya. Maka dari itu, kebijakan pendidikan perlu mendorong pelebaran teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran, serta mendukung pengembangan dan penerapan permainan edukatif berbasis teknologi yang fokus pada keterampilan lunak.

Penting juga untuk menekankan nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan dalam dunia pendidikan, yang diungkapkan oleh Coleman dan Glover (2010). Ini menandakan bahwa para pemimpin pendidikan harus berusaha menjamin bahwa seluruh siswa mendapatkan akses yang setara terhadap sumber daya pendidikan, termasuk teknologi, dan memiliki peluang yang sama untuk belajar serta mengembangkan potensi mereka. Oleh karena itu, kebijakan pendidikan harus mencerminkan nilai-nilai tersebut dan mendorong praktik yang adil dan inklusif.

Dalam hal ini, pendidikan yang efisien mencakup pendekatan holistik yang mempertimbangkan kecerdasan majemuk, teknologi, dan nilai-nilai sosial. Kebijakan



pendidikan seharusnya mendukung pendekatan ini dan memastikan bahwa semua unsur tersebut terintegrasi dengan baik dalam praktik pendidikan.

### **Rekomendasi untuk Penelitian Masa Depan**

Berdasarkan hasil kajian ini, ada beberapa saran yang dapat diajukan untuk penelitian di masa yang akan datang. Pertama-tama, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menyelidiki bagaimana praktik pendidikan yang berlandaskan teori kecerdasan majemuk bisa dioptimalkan. Meskipun Armstrong (2009) telah menelaah beberapa aspek, masih terbuka peluang untuk penelitian lanjutan, terutama dalam konteks pendidikan yang berubah cepat di abad ke-21. Penelitian mendalam yang mengulas berbagai cara penerapan teori ini dalam konteks pendidikan yang beragam akan sangat berguna. Selanjutnya, diperlukan studi tambahan untuk menilai efektivitas permainan edukasi berbasis teknologi dalam pengembangan keterampilan non-teknis. Meskipun Dell Aquila et al. (2016) menunjukkan bahwa permainan ini dapat membantu dalam meningkatkan keterampilan tersebut, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami cara terbaik untuk memaksimalkan efeknya. Selain itu, penelitian mengenai cara merancang dan melaksanakan permainan ini agar sesuai dengan berbagai kebutuhan dan konteks pendidikan juga akan sangat bermanfaat. Terakhir, investigasi tentang pengintegrasian nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan dalam praktik serta kebijakan pendidikan harus dilakukan lebih mendalam. Walaupun Coleman dan Glover (2010) telah menekankan betapa pentingnya nilai-nilai ini, masih dibutuhkan penelitian untuk menemukan cara terbaik dalam menerapkannya. Oleh karena itu, rekomendasi untuk penelitian di masa depan diarahkan untuk memperdalam pemahaman dan meningkatkan praktik di bidang pendidikan, khususnya yang berhubungan dengan penggunaan teori kecerdasan majemuk, integrasi teknologi, serta promosi nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan.

### **Kesimpulan**

Dari penjelasan di atas, terlihat bahwa pendidikan di abad ke-21 memerlukan pendekatan yang lebih inklusif dan komprehensif. Ini terbukti dari semakin meningkatnya ketertarikan terhadap teori kecerdasan majemuk, yang mengakui keberagaman kecerdasan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Kontribusi dalam dunia pendidikan terletak pada usaha untuk mengeksplorasi dan memperkuat pemahaman tentang interaksi antara teori kecerdasan majemuk, teknologi pendidikan, serta nilai-nilai keadilan sosial dan kesetaraan dalam konteks pendidikan modern. Hal ini juga memberikan data empiris yang mendukung penerimaan dan penerapan praktik-praktik tersebut dalam pengajaran dan pembelajaran. Rekomendasi untuk penelitian mendatang mencakup penyelidikan lebih lanjut mengenai praktik pendidikan yang berbasiskan pada teori kecerdasan majemuk. dapat dimaksimalkan, menilai seberapa efektif permainan pendidikan yang menggunakan teknologi dalam meningkatkan keterampilan sosial, dan mencari metode terbaik untuk menggabungkan nilai-nilai keadilan sosial serta kesetaraan dalam kebijakan dan praktik pendidikan. Dengan cara ini, penelitian yang akan datang bisa memberikan pemahaman lebih dalam tentang cara merancang pendidikan abad ke-21 untuk memenuhi kebutuhan serta harapan setiap siswa.

### **Daftar Pustaka**

- Armstrong, T. (2017). *Kecerdasan Majemuk di dalam Kelas* (Edisi ke-4). Alexandria: ASCD, [https://books.google.com/books/about/Multiple\\_Intelligences\\_in\\_the\\_Classroom.html?id=3NRBDwAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Multiple_Intelligences_in_the_Classroom.html?id=3NRBDwAAQBAJ)
- Asio, J. M. R. , Francisco, C. D. C. , dan Nuqui, A. V. (2021). *Kaitan antara Kecerdasan Majemuk dan Tingkat Keterlibatan dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa di Sekolah*



- Katolik. *International Journal of Professional Development, Learners and Learning*, 3(1), ep2107.
- Azzamova, N. R. (2020). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Proses Pendidikan. *Science and Education*, 1(9), 352-356. <https://doaj.org/article/c3ddb2741604f429a5768abc4f100ad>
- Statistik. 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 Pendukung 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 (APS)* <https://www.bps.go.id/indicator/28/301/1/angka-partisipasi-sekolah-a-p-s-.html>
- Buckley, P. , dan Lee, P. (2018). Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler terhadap Pengalaman Siswa. *Learning in Higher Education*, 22(1), 37-48. <https://doi.org/10.1177/1469787418808988>
- Coleman, M. , dan Glover, D. (2010). *EBOOK: Kepemimpinan dan Manajemen Pendidikan: Mengembangkan Wawasan dan Keterampilan*. McGraw-Hill Education (UK).
- Dell'Aquila, E. , Marocco, D. , Ponticorvo, M. , Di Ferdinando, A. , Schembri, M. , dan Miglino, O. (2016). *Permainan Pendidikan untuk Pelatihan Keterampilan Lunak dalam Lingkungan Digital: Perspektif Baru*. Springer.
- Diniaty, A. , dan Kurniati, A. (2014). Aktivitas Ekstrakurikuler Mahasiswa di Perguruan Tinggi serta Dampaknya terhadap Perkembangan Pribadi dan Prestasi Akademik (Studi Kasus dalam Penerapan Kecerdasan Majemuk Dalam Pembelajaran di Universitas Islam Negeri Suska Riau). *Jurnal Tarbiya*, 21(3), 161-173. <https://pdfs.semanticscholar.org/34e1/95d4f81cfd413ccc639d3fc56574c3760e64>. Pdf
- Holloway, J. , dan Gresham, F. (2019). Manfaat Berpartisipasi dalam Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Perkembangan Karakter Remaja: Tinjauan Literatur. *Journal of Character Education*, 15(1), 1-13. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1230758>. Pdf
- Holloway, J. , dan LeCompte, K. (2019). Manfaat Berpartisipasi dalam Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Pengembangan Karakter Siswa. *Journal of Advanced Academics*, 30(4), 433-457. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1230758>. Pdf
- Huang, C. -Y. , Lin, C. -H. , dan Chen, C. -C. (2021). Memahami Niat untuk Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler: Mengintegrasikan Teori Perilaku Terencana dan Teori Sinyal. *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 mengenai Kegiatan Ekstrakurikuler di Pendidikan Dasar dan Menengah*. <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud%20Nomor%2062%20Tahun%202014>. Pdf
- Kolb, D. A. (2014). *Pembelajaran Berdasarkan Pengalaman: Pengalaman sebagai Sumber Pembelajaran dan Perkembangan*. FT press.
- Lang, C. (2021). Pentingnya Kegiatan Ekstrakurikuler yang Tetap Ada. *Phi Delta Kappan*, 102(7), 14-18. <https://www.edutopia.org/article/enduring-importance-extracurriculars>



- Machali, I. , D. , dan kawan-kawan. (2018). *Buku Panduan Manajemen Pendidikan: Teori dan Praktik Pengelolaan Sekolah/Madrasah di Indonesia Edisi 2*. Prenada Media.
- Mahoney, J. L. , Larson, R. W. , dan Eccles, J. S. (Eds. ). (2005). *Kegiatan Terorganisir sebagai Konteks Perkembangan: Kegiatan Ekstrakurikuler, Program Setelah Sekolah, dan Program Komunitas*. Psychology Press.
- Martínez Vicente, M. , dan Valiente Barroso, C. (2020). Kegiatan Ekstrakurikuler dan Kinerja Akademis: Perbedaan Berdasarkan Gender dan Sekolah Umum serta Sekolah Berlisensi. *MLS Educational Research*, 4(1), 73-89. <https://doi.org/10.29314/mlser.v4i1.286>
- Munir, S. , dan Zaheer, M. (2021). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *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.