

STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM OPTIMALISASI INTERAKTIVITAS, EFEKTIVITAS, DAN PERKEMBANGAN MULTIPLE INTELLIGENCE SISWA

Silvi Wulan Munggaran^{1*}, Ani Siti Anisah²

¹Universitas Garut, Garut, Jawa Barat

²Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Garut, Jawa Barat

*e-mail: silvi@uniga.ac.id

Abstract: This study examines the application of technology in learning to enhance the multiple intelligence of students through technology-based learning strategies. Although technology improves cognitive aspects, the optimization of interactivity and the development of students' intelligence remain limited. The aim of this study is to explore how technology can enhance the effectiveness of learning in schools. The research method used is a literature review with descriptive qualitative analysis. The researcher collected 30 articles, which were then synthesized into 20 studies as the basis for analysis, covering the last 5 years of both national and international journals. The result indicates that the implementation of technology-based learning strategies, such as game-based learning, multimedia, and project-based learning, can increase interactivity and support the development of students' intelligence in cognitive, affective, and psychomotor domains. Properly applied technology can enhance the quality and effectiveness of learning in schools.

Keywords: learning strategies, technology-based learning, interactivity, effectiveness, multiple intelligence

Abstrak: Penelitian ini mengkaji penerapan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan multilevel siswa melalui strategi pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun teknologi meningkatkan aspek kognitif, pengoptimalan interaktivitas dan perkembangan kecerdasan siswa masih terbatas. Tujuan penelitian ini untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah. Metode yang digunakan adalah kajian kepustakaan dengan analisis deskriptif kualitatif. Peneliti mendapatkan 30 artikel dan diakumulasikan menjadi 20 kajian sebagai bahan analisis dari rentang 5 tahun terakhir baik jurnal nasional dan internasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis teknologi, seperti pembelajaran berbasis game, multimedia, proyek, dapat meningkatkan interaktivitas serta mendukung perkembangan kecerdasan siswa baik ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Teknologi yang tepat dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: strategi pembelajaran, pembelajaran berbasis teknologi, interaktivitas, efektivitas kecerdasan multilevel

Diterima: 23 November 2024

Disetujui: 17 Desember 2024

Dipublikasi: 19 Februari 2025



© 2025 FKIP Universitas Terbuka

This work is licensed under a CC-BY license

PENDAHULUAN

Teknologi informasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, yang dimulai dengan adanya jaringan internet yang menghubungkan jutaan komputer di seluruh dunia. Teknologi informasi kini bersifat universal, artinya dapat diterapkan di berbagai bidang kehidupan, termasuk Pendidikan. Bahkan, perkembangan bidang pendidikan dalam beberapa dekade terakhir mengalami percepatan yang signifikan berkat dukungan teknologi informasi (Tanjung et al., 2024). Pendidikan berbasis teknologi dihadirkan sebagai upaya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pelaksanaan pembelajaran (Maftuh et al., 2024). Brinkanae & Bunahri (2023) Teknologi memiliki potensi besar untuk memperkaya pembelajaran anak-anak dengan menyediakan lingkungan belajar yang interaktif, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan mereka (Tarigan et al., 2024). Kusuma et al (2023) Kemajuan teknologi informasi juga membuka akses pengetahuan global dan memungkinkan terbentuk jaringan belajar yang tak terbatas. Mesra et al (2023) meskipun demikian, kemudahan ini diikuti oleh tuntutan untuk mengembangkan keterampilan adaptasi, berpikir kritis, dan kreativitas, agar peserta didik dapat tumbuh menjadi pemimpin yang Tangguh di tengah perubahan yang dinamis (Haryanto et al., 2024). Syahputra (2021) untuk menghadapi tantangan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan responsive terhadap perkembangan zaman (Ulimaz, 2024).

Menurut Darmani (2019) Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam memastikan kelangsungan kehidupan negara dan bangsa. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Pendidikan menjadi suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Hal ini bertujuan agar mereka memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya sendiri, masyarakat, (Rahmadani et al., 2024) bangsa, dan negara (Rahmadani et al., 2024). Sistem Pendidikan yang berkualitas dan diterapkan dengan optimal menjadi kunci dalam mencetak generasi penerus bangsa yang cerdas dan berkarakter. Kehadiran teknologi informasi dalam dunia Pendidikan membawa perubahan proses kegiatan pembelajaran (Secha & Darmanto, 2024).

Warsita (2009) dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru perlu mampu menerapkan strategi yang tepat serta menciptakan suasana belajar yang kondusif, aktif, dan menyenangkan. Namun, memilih strategi pembelajaran bukanlah tugas yang mudah karena setiap siswa memiliki kemampuan dan kecerdasan yang beragam. Oleh karena itu, guru diharapkan untuk lebih aktif dan kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran yang sesuai (Rahmadani et al., 2024). Strategi pembelajaran memiliki peran yang sangat penting di era teknologi saat ini. Hilda Taba, sebagaimana dikutip oleh Asrori, menyatakan bahwa strategi pembelajaran mencakup metode yang dipilih guru selama proses pembelajaran untuk mempermudah dan memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Khairany et al., 2024). Warni (2016) strategi pembelajaran berpengaruh besar terhadap interaktivitas hubungan antara siswa dengan guru, serta efektivitas lingkungan sebagai sumber belajar. Guru dan siswa diarahkan untuk menciptakan lingkungan yang edukatif, sehingga guru dapat memberikan layanan terbaik kepada siswa dengan menyediakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi (Akbar et al., 2021).

Strategi pembelajaran berbasis teknologi seperti: 1) Pembelajaran berbasis game (*Game Based Learning*), Ismunandar (2020) keunikan dalam penyajian materi menggunakan elemen permainan tidak hanya menghasilkan pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Yudian et al (2023) melibatkan siswa dalam pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan menjadi kunci keberhasilan dari pendekatan pembelajaran berbasis permainan (Ulimaz, 2024). 2) Pembelajaran multimedia dan interaktif video (*Multimedia Learning and Interactive Video*), Penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Rahma et al., 2024). 3) Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), Pjbl efektif dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis serta keterlibatan siswa melalui penyelesaian proyek-proyek nyata (Sholeh et al., 2024)

Strategi pembelajaran yang diuraikan ditunjukkan untuk mencapai tujuan Pendidikan yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, proses pembelajaran dirancang untuk menekankan keaktifan siswa sebagai subjek pembelajaran (Chapri et al., 2024). Surya (2014) Siswa dalam proses belajarnya perlu diarahkan sesuai dengan kecerdasan, minat, dan bakat mereka. Hal ini sejalan dengan pernyataan Muhamad Surya yang menyatakan bahwa dalam seluruh proses Pendidikan di sekolah, belajar adalah kegiatan yang paling utama. Dalam proses pembelajaran, sekolah seharusnya dapat mengimplementasikan pendekatan *Multiple Intelligence*. Jika sekolah mampu menerapkan *Multiple Intelligence*, perbedaan dapat terlihat pada input, proses, dan output yang dihasilkan (Noviansah et al., 2024).

Pada proses pembelajaran sering menghadapi berbagai kendala, mulai dari materi yang sulit hingga faktor internal siswa, seperti motivasi, latar belakang sosial, dan kondisi mental. Meski kendala ini tidak sepenuhnya bisa dihindari, guru berperan penting dalam meminimalisir dampaknya dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat. Pemahaman mendalam guru mengenai strategi ini sangatlah krusial, karena strategi ini yang efektif akan memudahkan penyampaian materi dan membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik. Namun, sering kali pemahaman guru yang terbatas membuat pencapaian pembelajaran cenderung monoton, sehingga diperlukan perencanaan yang matang agar tujuan belajar tercapai secara optimal (Sanjani, et al., 2021).

Penelitian sebelumnya sebagian besar berfokus pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang hanya meningkatkan aspek kognitif atau penggunaan teknologi dalam konteks metode pembelajaran tradisional. Namun, belum banyak penelitian yang mengkaji bagaimana strategi pembelajaran berbasis teknologi dapat mengoptimalkan interaktivitas, efektivitas, dan perkembangan kecerdasan multilevel siswa secara bersamaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengeksplorasi bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan aspek tersebut dalam pembelajaran di sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kajian kepustakaan (*literature review*) Cronin, Ryan & Coughlan (2010) menjabarkan beberapa tahapan dalam metode literatur review. Pertama, *selecting a review topic*, yaitu penentuan topik yang menarik untuk dikaji sebagai Langkah awal serta menentukan cakupan literatur dan data yang akan

dikaji. Kedua, *Searching the literature*, di mana peneliti mengidentifikasi informasi yang relevan dengan topik secara terstruktur, biasanya dengan bantuan komputer dan database elektronik. Ketiga, *Analysing and aynthesizing the literature*, di mana data yang terkumpul dianalisis dan disintesis. Keempat, *Writing the review*, tahapan penyusunan hasil kajian literatur. Dalam artikel ini, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif (Waruwu, 2024). Peneliti mendapatkan 30 artikel dan diakumulasikan menjadi 20 kajian sebagai bahan analisis dari rentang 5 tahun terakhir baik jurnal nasional dan internasional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Perkembangan teknologi dalam dunia Pendidikan membuka peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam hal interaktivitas, efektivitas, dan pengembangan multiple intelligence siswa. Pembelajaran berbasis teknologi dapat memfasilitasi pendekatan yang lebih interaktif dan disesuaikan dengan berbagai kecerdasan yang dimiliki siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi-strategi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mengoptimalkan ketiga aspek tersebut. Berikut adalah kajiannya:

Tabel 1. Representasi Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi

Tahun	Materi	
	Penulis dan Judul Artikel	Hasil Penelitian
2024	Fathimah Raniyah, Nur Hasnah, Gusmaneli Gusmaneli	Kemajuan teknologi informasi menjadikan Pendidikan sebagai investasi strategis. Guru berperan penting dalam menciptakan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan interaktivitas, kemandirian, dan kompetensi siswa.
	“Pengembangan Strategi Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Pendidikan Agama Islam (PAI) di Era Digital”	
2024	Indah Khayraniy, Maghfirah Chairunnisa, Muhammad Arifin	Strategi pembelajaran di era digital menggabungkan teknologi dan metode tradisional untuk meningkatkan motivasi dan pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran digital dan aplikasi online menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan relevan.
	“Peran Strategi Pembelajaran dan Implementasinya Pada Era Digital”	
2024	Aflah Husnaini Matondang, Nadia Syahfitri, Tiara Ramadhani, Safran Hasibuan	Guru memanfaatkan teknologi, seperti e-learning, untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Keterlibatan siswa, baik fisik maupun emosional, sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran, yang tidak hanya diukur dari hasil tes, tetapi juga dari
	“Analisis Strategi Guru dalam Menggunakan Teknologi Berbasis Digital pada Pembelajaran PKN di SDN	

	105322”	partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.
2024	Eva Fahria, Hasbi, Mrdyawati Yunus “Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Madrasah Tsanawiyah DDI Babussalam Boddie Kabupaten Pangkep”	Teknologi mempermudah guru, meningkatkan mutu Pendidikan, dan memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran. Penggunaan teknologi juga mendukung peningkatan kualitas Pendidikan melalui pelatihan, fasilitas, dan program sertifikasi bagi guru.

Tabel 2. Representasi Teknologi dalam Optimalisasi Interktivitas dan Efektivitas

Tahun	Materi	
	Penulis dan Judul Artikel	Hasil Penelitian
2024	Teti Depita “Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa”	Teknologi meningkatkan pembelajaran aktif dengan mendorong interaksi dan keterlibatan siswa. Meskipun terdapat tantangan seperti akses teknologi dan pelatihan guru, Kerjasama antara pemerintah, sekolah, dan masyarakat dapat mengoptimalkan pembelajaran berbasis teknologi untuk Pendidikan yang lebih efektif.
2024	Windia Erliani, Prima Dwi Putri Sari, Vera Puspita Sari, Muhammad Gosali Ramadhan, Anisa Nabila, Aziza Muryaningsi “Pelaksanaan Pelatihan Keterampilan Penggunaan Teknologi Dalam Mengajar Untuk Mengembangkan Pembelajaran Yang Interaktif Dan Inovatif”	Pelatihan teknologi untuk guru Bahasa Inggris penting agar mereka dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan interaktif, meningkatkan metode pengajaran, dan hasil belajar siswa.
2024	Maftuh, Al-Amin, Ahmad Fadlu Rohman. “Manajemen Pendidikan Berbasis Teknologi: Mengoptimalkan Efisiensi dan Efektivitas”	Penerapan Teknologi dalam manajemen Pendidikan meningkatkan efisiensi, akses, dan kolaborasi, serta mendukung pengembangan keterampilan digital siswa untuk menciptakan Pendidikan yang lebih inklusif dan berkelanjutan.
2024	Ahsan Nadya, Salman Shiddiq, Gusmaneli Gusmaneli	Teknologi dalam pembelajaran meningkatkan interaksi dan

“Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Meningkatkan Strategi Pembelajaran Interaktif di Kelas”	efektivitas dengan mendukung pembelajaran interaktif, menrorong berpikir kritis, dan memperkaya materi melalui media seperti video dan animasi.
---	---

Tabel 3. Multiple Intelligence Siswa

Tahun	Materi	
	Penulis dan Judul Artikel	Hasil Penelitian
2024	Ahmad Noviansah, Wildan Nuril Ahmad Fauzi	Penerapan teori Munif dalam pembelajaran menekankan bahwa setiap anak adalah juara. Guru berperan sebagai fasiliator yang
	“Strategi Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence Menurut Munif Chatib Pada Sekolah Dasar”	Menyusun pembelajaran kreatif, fokus pada kecerdasan dan kelebihan unik tiap anak.
2024	Rifka Rismawati, Reinhard Leonardo Paais	Guru perlu menggali berbagai kecerdasan siswa melalui:
	“Strategi Penerapan Multiple Intelligence s pada Pembelajaran di Sekolah”	identifikasi berupa tes, merancang RPP, menciptakan variasi, serta evaluasi yang beragam
2024	Nyimas Inda Kusumawati, Agus Supriadi, Muslimin Tendri	Setiap siswa memiliki gaya belajar yangb erbeda, namun
	“Hubungan Antara Gaya Belajar Siswa dengan Pendekatan Pembelajaran Multiple Intelligence”	menggabungkan metode visual, auditri, dan kinestetik terbukti efektif. Guru dapat mengadaptasi strategi sesuai dengan gaya belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar.

Pembahasan

Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi

Pranata et al (2023) Strategi pembelajaran berbasis teknologi diantaranya: *Pertama*, Pembelajaran berbasis game (*Game Based Learning*) pendekatan pembelajaran berbasis game efektif merangsang motivasi belajar siswa, karena game menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menantang. Raihana et al (2023) Namun, penerapan game dalam pembelajaran perlu diintegrasikan secara tepat ke dalam kurikulum agar mencapai hasil yang optimal. Murtado et al (2023) dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran berbasis game dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Ulimaz, 2024). Febrian et al (2023) Penggunaan elemen permainan membuat pembelajaran terasa lebih hidup dan variatif, menghilangkan kesan monoton. Skenario permainan, tantangan, dan elemen kompetitif menciptakan suasana kelas yang dinamis dan menyenangkan. Fadli et al, 2023 siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan turut berperan aktif dalam proses belajar, memecahkan masalah, serta mengasah keterampilan kritis yang

dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di dunia nyata (Haryanto et al., 2024).

Contoh *Game Based Learning*: Quiziz. Pusparani (2020) Quiziz adalah aplikasi edukasi berbasis game yang digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran, memungkinkan siswa bersaing secara interaktif dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Mulyati & Evendi (2020) Quiziz menyediakan fitur kuis dengan berbagai pilihan jawaban, dapat disertai gambar, dan hasilnya langsung ditampilkan di papan perangkat. Guru dapat melacak kinerja siswa, mengunduh statistik, dan memberikan pekerjaan rumah yang fleksibel. Fitur-fitur seperti avatar, tema, meme, dan musik menjadikan Quiziz menarik dan berbeda dari aplikasi lainnya, sehingga cocok untuk mendukung pembelajaran di era teknologi dan interaktif (Secha & Darmanto, 2024). Wordwall. Wordwall adalah platform berbasis web yang memungkinkan siswa mengikuti kuis interaktif, diskuis, dan survei tanpa perlu mengunduh aplikasi. Guru dapat membuat pertanyaan kreatif dan menggunakan template yang tersedia secara gratis, sementara siswa cukup mengakses tautan dari guru. Platform ini fleksibel, dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka atau online. Wordwall mendukung pembelajaran berbasis permainan yang menarik dan memotivasi, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam berbagai materi (Putra et al., 2024), (Salsa Izdiar et al., 2024),

Kedua, Pembelajaran multimedia dan interaktif video (*Multimedia Learning and Interactive Video*), multimedia interaktif memungkinkan pengguna untuk mengakses dan mengontrol elemen-elemen multimedia, seperti gambar, teks, dan suara, melalui tautan tertentu. Aplikasi mobile, seperti permainan edukatif dan kuis interaktif. Multimedia presentasi, seperti PowerPoint, digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual. Papan tulis interaktif, memungkinkan guru dan siswa berinteraksi langsung dengan konten melalui layar sentuh, sementara hypermedia mengintegrasikan teks, gambar, suara, animasi, dan video untuk memperkaya informasi yang disampaikan. Semua jenis media ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran (Rahma et al., 2024). *Ketiga*, Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep pelajaran. Melalui proyek-proyek yang menghubungkan konsep dengan konteks nyata. Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan konsep secara praktis, sehingga mereka tidak hanya memahami secara teoritis, tetapi juga mampu menginternalisasi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Solissa et al., 2024).

Optimalisasi Teknologi dalam Pembelajaran Interaktif dan Efektif

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat dalam sistem Pendidikan digital, terutama dalam meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. Interaksi ini melibatkan hubungan antara guru, antar siswa, serta dengan materi pembelajaran. Teknologi juga berperan dalam meningkatkan motivasi siswa, yang berdampak pada keterlibatan kognitif, dan afektif mereka. Selain itu, teknologi mempersiapkan siswa dengan keterampilan digital yang dibutuhkan di dunia kerja, seperti penggunaan perangkat lunak. Teknologi juga memungkinkan pembelajaran yang adaptif, disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa, serta meningkatkan kualitas pengajaran dan hasil belajar melalui pemanfaatan alat interaktif dan sistem penilaian yang lebih baik (Depita, 2024). Optimalisasi teknologi dalam pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas manajemen Pendidikan. Sistem

Manajemen Pembelajaran (LMS) seperti Google Classroom dan Moodle mempermudah pengelolaan materi, tugas serta komunikasi antara guru dan siswa, sehingga menghemat waktu dan meningkatkan produktivitas. Selain itu, otomatisasi tugas administrative melalui aplikasi seperti Microsoft Flow atau Zapier mengurangi beban kerja staf, sementara teknologi komunikasi digital, seperti zoom, google meet, dan slack, mempercepat koordinasi antara guru, siswa, dan orang tua secara fleksibel. Penyimpanan data berbasis cloud mempermudah akses dan pengelolaan informasi secara efisien. Dengan integrasi teknologi ini, pembelajaran menjadi lebih responsive, adaptif, dan fokus pada pencapaian Pendidikan berkualitas (Maftuh et al, 2024).

Multipple Intelligence dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi

Teori kecerdasan majemuk yang dikemukakan oleh Munif Chatib (2012) menekankan bahwa setiap individu memiliki potensi kecerdasan yang berbeda, sehingga pembelajaran harus disesuaikan dengan kecerdasan dominan siswa. Penggunaan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan interaktivitas dalam mengembangkan kecerdasan tersebut:

Pertama, Kecerdasan Linguistik, kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan Bahasa. Teknologi seperti aplikasi pembuat podcast atau blog dapat digunakan untuk menulis atau berbicara kreatif. Contoh, siswa membuat cerita digital atau artikel. *Kedua*, Kecerdasan Logis Matematis, Mencakup kemampuan berfikir logis dan memecahkan masalah matematika. Aplikasi permainan edukasi atau simulasi matematika dapat mendukung pembelajaran ini. Contoh, menggunakan aplikasi “Quiziz” dan “Wordwall” berupa kuis interaktif. *Ketiga*, Kecerdasan Visual, kemampuan memvisualisasikan ruang dan obyek. Penggunaan gambar atau aplikasi desain grafis dapat membantu siswa dalam pembelajaran ini. Contoh, menggunakan aplikasi desain seperti “canva”. *Keempat*, Kecerdasan Musikal, berhubungan dengan sensitivitas terhadap suara dan ritme. Aplikasi musik digital dapat membantu siswa berkreasi. Contoh, menggunakan “GarageBand” atau aplikasi karaoke untuk bernyanyi. *Kelima*, Kecerdasan Kinestetik, mencakup keterampilan tubuh dalam bergerak. Pembelajaran melalui aplikasi olahraga atau tutorial fisik dapat mengembangkan kecerdasan ini. Contoh, aplikasi “Just Dance” atau tutorial yoga di YouTube. *Keenam*, Kecerdasan Interpersonal, kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Teknologi seperti video conference dan aplikasi kolaborasi mendukung kegiatan diskusi atau proyek kelompok. Contoh, menggunakan “Google Meet” atau “Zoom”. *Ketujuh*, Kecerdasan Intrapersonal, kemampuan refleksi diri. Aplikasi yang memungkinkan pencatatan tujuan atau perasaan dapat mendukung pembelajaran mandiri. Contoh, aplikasi “Daylio”. *Kedelapan*, Kecerdasan Naturalis, kecintaan terhadap alam. Teknologi seperti aplikasi tur virtual atau dokumentasi digital memungkinkan eksplorasi alam. Contoh “VR” dan “Google Earth” (Noviansah et al., 2024), (Rismawati & Paais, 2024), (Kusumawati et al., 2023).

Dalam konteks ini, teknologi mendukung proses kognitif dengan memperluas pengetahuan dan pemahaman siswa melalui berbagai media interaktif. Ranah kognitif mencakup pengembangan kemampuan intelektual seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan analisis yang dipacu oleh teknologi. Selain itu teknologi mendukung ranah afektif, seperti meningkatkan perhatian dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, serta ranah psikomotor, yang mencakup keterampilan gerakan dan kreativitas melalui aplikasi dan perangkat interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran dapat

lebih terstruktur dan menyentuh berbagai aspek kecerdasan siswa secara holistik (Zainudin, 2024)

Dampak dan Implikasi

Strategi Pembelajaran berbasis teknologi telah menunjukkan dampak signifikan dalam meningkatkan interaktivitas, efektivitas, dan perkembangan Multiple Intelligence Siswa. Berikut adalah beberapa temuan teoritis terkait hal berikut: 1) Peningkatan Interaktivitas Melalui Media Pembelajaran Interaktif, Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti video dan animasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. 2) Efektivitas Pembelajaran dengan Integritas Teknologi, Integrasi teknologi dalam pembelajaran memungkinkan personalisasi sesuai dengan kebutuhan individu siswa. 3) Pengembangan Multiple Intelligence siswa, pendekatan pembelajaran tersebut dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan menyesuaikan metode pengajaran berdasarkan kecerdasan dominan masing-masing siswa (Nadya A et al., 2024, Siringoringo & Alfaridzi 2024).

SIMPULAN

Strategi pembelajaran berbasis teknologi memainkan peran penting dalam meningkatkan interaktivitas, efektivitas, dan pengembangan kecerdasan majemuk siswa. Teknologi memungkinkan penggunaan berbagai media interaktif, seperti *game-based learning*, multimedia, dan platform pembelajaran berbasis proyek, yang tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga mendukung pengembangan berbagai *multiple intelligence*. Penggunaan aplikasi seperti Quiziz, Wordwall, dan berbagai aplikasi kreatif lainnya memungkinkan siswa belajar secara aktif dan praktis, serta mengasah keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan integrasi teknologi yang tepat, pembelajaran menjadi lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa, serta mendukung pencapaian tujuan Pendidikan yang lebih optimal dan inklusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64.
- Dwanda Putra, L., Dwi Arlinsyah, N., Rosyad Ridho, F., Najma Syafiq, A., Annisa, K., & Kunci, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. 12(1), 81-95. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Haryanto, S., Zahra, R., Merakati, I., Nuwrun Thasimmim, S., & Arifianto, T. (2024). Pembelajaran berbasis game: pelatihan membuat media pembelajaran menarik dengan teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 868–883.
- Ibnu Sholeh STAI Kh Muhammad Ali Shodiq Tulungagung, M., UNHAS Y Tebui reng Jombang, A., Ayu Tasya, D., Tebui reng Jombang Sokip UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, U., Syafi, A., Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, U., Rosyidi INSUD Lamongan, H., Arifin, Z., & Fatinnah binti Ab Rahman, S.

- (2024). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. In *Jurnal Tinta*. 6(2), 158-176.
- Indah Khairany, Maghfirah Chairunnisa, & Muhammad Arifin. (2024). Peran Strategi Pembelajaran dan Implementasinya Pada Era Digital. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 8–14. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2108>
- Kusumawati, N. I., Supriadi, A., & Tendri, M. (2023). Hubungan antara Gaya Belajar Siswa dengan Pendekatan Pembelajaran Multiple Intelligences. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*. 7(2), 98-107.
- Lisa, T., Tarigan, B., Intan, N., & Ababil, K. M. (2024). Implementasi Teknologi dalam Desain Pembelajaran Interaktif Untuk Megoptimalkan Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (JIPKL)*, 4(3), 237–244.
- Maftuh, A., Amin, A., & Rohman, F. A. (2024). Manajemen Pendidikan Berbasis Teknologi: Mengoptimalkan Efisiensi dan Efektivitas. *STUDIA ULUMINA: Jurnal Kajian Pendidikan*. 1(1), 45-55
- Muhammad Ray Chapri, Fuat Bawazir Harahap, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Strategi Pembelajaran Afektif. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 01–11. <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v2i3.795>
- Noviansah, A., Nuril, W., & Fauzi, A. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Multiple Intelegence Menurut Munif Chatib Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Banin*. 1(1), 25-39.
- Nur Secha, M., & Darmanto, E. (2024). Implementasi Quizizz Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(18), 637–643. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13937824>
- Nadya A, et al. 2024. Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Meningkatkan Strategi Pembelajaran Interaktif di Kelas. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*. 2(2):334-341
- Rahma, D., Nupus Ihwani, N., & Sofia Hidayat, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*. 4(2), 12-21.
- Rahmadani, A., Khoiroh, F., Harahap, S., Ulkaira, N., Azhari, Y., Hasibuan, S., Wiliam Iskandar, J., Percut, K., Tuan, S., & Serdang, K. D. (2024). Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri 060822 Medan. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 54–71. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.566>
- Riska Rahman Tanjung, Annida Azhari Ritonga, Bintang Mahrani Abdullah, Nita Afriani Siregar, & Armilah Armilah. (2024). Transformasi Digital dalam Pendidikan: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Teknologi. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 211–217. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i2.2195>

- Rismawati, R., & Paais, R. L. (2024). Strategi Penerapan Multiple Intelligences pada Pembelajaran di Sekolah. *Eedukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 1015–1023. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6293>
- Siringoringo, G, R. 2024. Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*. 2(3):66-76
- Sanjani, A, M. (2021). Pentingnya strategi pembelajaran yang tepat bagi siswa. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*. 10(2), 32-37.
- Salsa Izdiar, H., Astriani, S., & Rustini, T. (2024). Inovasi Pembelajaran Menyenangkan dengan Penggunaan Teknologi Berbasis Digital. *Jurnal Cendikia Pendidikan*. 4(6), 48–58. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i5.3317>
- Solissa, E. M., Rakhmawati, E., Maulinda, R., Syamsuri, S., & Putri, I. D. A. (2024). Analisis Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Prestasi Belajar di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 558. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3284>
- Ulimaz, A., Salim, S, B., Yuniawati, I., Marzuki, Syamsuddin, & Tumpu, B, A. (2024). Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar dengan Penerapan Pembelajaran Berbasis Game. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. 7 (1), 1962-1976.
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. 5(2), 198-211. <https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi/>
- Zainudin., & Ubabuddin. Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik. (2024).