

PEMBELAJARAN MULTIKULTURAL BERBASIS AI

Suhendra^{1*}, Eka Suhardi², Siska Andirani³, Anindita Puspita⁴, Melinda Juliyana⁵, Helena Mudi⁶, HR Muhamad Imron⁷

1), 2), 3) Manajemen Pendidikan, Universitas Pakuan.

4) Ilmu Komputer, Universitas Pakuan

5), 6), 7) FKIP, Universitas Pakuan

Article history

Received : 31 Oktober 2024

Revised : 6 November 2024

Accepted : 3 Februari 2025

*Corresponding author

Suhendra

Email : suhendra@unpak.ac.id

Abstrak

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang terdiri atas berbagai etnis, suku, bangsa, dan budaya yang beraneka ragam. Keanekaragaman ini harus tetap dilestarikan karena ini bagian dari identitas bangsa. Upaya yang dilakukan agar tetap lestari melalui pendidikan multikultural. Belum seluruh lembaga pendidikan memberikan perhatian khusus pada pendidikan multikultural. Pengabdian ini mencoba melakukan pemberdayaan terhadap guru SMPIT Rahmadiyah, Bogor dalam mendesain pembelajaran multikultural berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Tujuannya adalah guru terampil menyusun desain pembelajaran atau modul ajar multikultural dengan memanfaatkan AI serta terampil mengimplementasikannya di kelas. Metode kegiatan yang dilakukan yakni, sosialisasi kegiatan dan analisis kebutuhan, pelaksanaan kegiatan, penerapan teknologi, dan fasilitasi kolaborasi antarbudaya. Hasil yang dicapai dalam kegiatan ini, yakni adanya peningkatan keterampilan guru dalam mendesain modul ajar multikultural. Dari rata-rata 6,8 menjadi 7,9. Begitu juga dalam penggunaan dan pemanfaatan AI, dari 6,0 menjadi 8,2. Keterampilan melakukan praktik pembelajaran juga meningkat, dari rata-rata 4,7 menjadi 8,2. Hal ini membuktikan terjadi peningkatan keterampilan guru yang signifikan dalam pembelajaran multikultural.

Kata Kunci: Modul Ajar, Pembelajaran *Multikultural*

Abstract

Indonesian nation is a nation consisting of on various diverse ethnicities, tribes, nations and cultures variety. Diversity This must still preserved Because This part from identity nation. Efforts are made so that diversity still sustainable, namely through education multicultural. The reality in the field is not yet all over educational institutions in the country provide attention specifically in education multicultural. Devotion This try do empowerment towards teachers of Rahmadiyah Islamic Middle School, Bogor in designing learning multicultural based on *Artificial Intelligence* (AI). Problems the main problems faced by teachers are: limited teacher skills in make design learning or multicultural teaching modules and still happen misperception to multicultural learning is myself. Problems other is lack of teacher skills in utilize artificial intelligence for support learning. Objectives teacher empowerment through devotion This is so that teachers are skilled compile design learning or multicultural teaching module with leveraging AI as well skilled implement it in class. The method of activity carried out namely, socialization activities and analysis needs, implementation activities, implementation technology, and facilitation collaboration intercultural. The results achieved in activity devotion this, namely existence improvement teacher skills in designing multicultural teaching module. From an average of 6.8 to 7.9. Likewise in use and utilization of AI, from 6.0 to 8.2. There is quite an improvement significant. Skills do practice learning also increased, from an average of 4.7 to 8.2. This prove happen improvement teacher skills, good in to design learning and also utilization of AI in learning multicultural.

Keywords: Teaching Modules, Learning *Multicultural*

Copyright © 2025 by Author, Published by Dharmawangsa University
Community Service Institution

PENDAHULUAN

Salah satu isu pendidikan yang saat ini sedang berkembang adalah melakukan percepatan digitalisasi pembelajaran. Alternatif solusi yang dapat ditempuh untuk mendorong ini melalui pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam proses pembelajaran. Selain pemanfaatan AI, hal lain yang harus dipertimbangkan

adalah kondisi masyarakat Indonesia yang majemuk dan heterogen, baik suku maupun budaya yang satu sama lainnya berbeda. Ini berarti bahwa pembelajaran harus mengadopsi unsur-unsur keragaman yang terjadi di tengah-tengah masyarakat atau peserta didik. Fenomena ini seakan memberikan makna bahwa proses belajar-mengajar yang dilakukan di sekolah, selain memanfaatkan AI juga harus mempertimbangkan heterogenitas dan perbedaan yang terdapat dalam kehidupan sosial manusia. Terobosan yang bisa diambil adalah dengan melakukan pembelajaran multikultural.

Melaksanakan pembelajaran multikultural dengan memanfaatkan teknologi menjadi kegiatan yang perlu didukung sebagai program yang berkesinambungan. Memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) dalam penerapan pembelajaran multikultural membutuhkan program yang terukur dan terencana agar didapatkan hasil yang maksimal. Dengan memanfaatkan fasilitas sekolah yang telah dilengkapi jaringan internet di setiap kelas, serta fasilitas laptop untuk masing-masing siswa, pembelajaran dengan memanfaatkan AI akan lebih maksimal.

SMPIT Rahmadiyah, Bogor sebagai salah satu penyelenggara proses pembelajaran sudah lama bercita-cita mengimplementasikan pembelajaran multikultural. Sekolah ini memiliki komitmen untuk mewujudkan pembelajaran multikultural yang efektif dan efisien sesuai dengan dinamika perkembangan zaman. Sebagai lembaga pembelajaran yang berkomitmen berkontribusi terhadap pembelajaran karakter peserta didik. Sekolah ini menjadi sekolah penggerak dengan menerapkan kurikulum merdeka.

Pemahaman tentang keanekaragaman budaya penting bagi peserta didik. Mereka diajak belajar tentang berbagai budaya, tradisi, dan aspek kultural yang melekat pada diri siswa. Melalui pembelajaran multikultural, siswa-siswi akan memiliki wawasan serta paham secara mendalam akan kehidupan yang beragam di sekitar mereka dan menjadi individu yang lebih terbuka pikirannya. Penerapan pembelajaran multikultural merupakan jawaban atas keragaman peserta didik di sekolah.

Salah satu kebaruan dalam desain pembelajaran multikultural menggunakan AI adalah integrasi teknologi AI dengan pendekatan pedagogis yang berfokus pada keberagaman budaya. Desain ini menempatkan penekanan pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan, preferensi, dan nilai-nilai budaya peserta didik, serta mengadopsi pendekatan yang responsif dan inklusif dalam penyampaian materi pembelajaran. Selain itu, pengembangan model AI yang sensitif terhadap multikulturalisme, termasuk pengenalan keberagaman bahasa, budaya, dan nilai-nilai sosial, merupakan hal yang baru dalam desain pembelajaran multikultural.

Dalam Undang-Undang tahun 2023 tentang Sisdiknas dijelaskan bahwa penyelenggaraan pendidikan harus memperhatikan aspek demokratis dan tidak diskriminatif (Dian et al., 2020). Konsep pembelajaran multikultural merupakan gagasan filosofis yang mepercayai serta menerima dan mengakui unsur keanekaragaman budaya, sosial, etnis, dan keragaman lainnya yang hidup di tengah-tengah masyarakat (Junaidi, 2018). Desain pembelajaran multikultural mempertimbangkan ragam identitas sosial dan pengalaman hidup siswa. Kurangnya pemahaman siswa tentang multikultural di sekolah dapat menyebabkan konflik yang terkait dengan agama, bahasa, norma sosial, dan adat istiadat. Akibatnya proses-proses pembelajaran di sekolah akan terganggu. Berbagai konflik kedaerahan yang terjadi di Indonesia salah satunya terkait dengan nuansa etnis dan ras. Pendidikan multikultural adalah solusinya (Sipuan, et al., 2022). Seiring dengan munculnya konflik kedaerahan dan keragaman budaya pendidikan multikultural bisa menjadi alternatif penyelesaiannya (Anwar, 2022).

Ada banyak persoalan di masyarakat yang terjadi, antara lain gesekan budaya, konflik sosial, pertikaian antar etnik, serta persaingan ego sektoral kedaerahan yang sering terjadi di tengah masyarakat Indonesia. Seperti dijelaskan oleh Ningsih (2022) bahwa Kita menyadari bahwa Indonesia merupakan negara multikultural. Bila tidak diantisipasi, multikultural bisa menjadi persoalan. Oleh karena itu, pendidikan multikultural adalah solusinya sebagai alternatif pemecahan konflik (Latifah et al., 2021). Salah satu solusinya adalah melalui pendidikan multikultural (Fuadi, 2024). Sebuah keniscayaan bahwa pendidikan ini akan mendorong peserta

didik untuk saling menghormati, saling memahami satu sama lain, serta menerima dirinya sebagai bagian dari etintas yang ada. Nilai-nilai multikultural akan tertanam dalam diri peserta didik. Inilah yang menjadi cita-cita kita Bersama (Januarti & Zakso, 2017). Pendidikan multikultural yang dilakukan oleh guru dapat menumbuhkan nilai-nilai multikultural pada siswa. Chalimi, I. R. (2023) menyatakan agar desain pembelajaran multikultural sesuai dengan perkembangan siswa, pemanfaatan AI adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan. Seiring dengan perkembangan zaman, pembelajaran harus mengintegrasikan AI ke dalam pembelajaran. Bahkan keduanya dianggap sebagai sesuatu yang tidak bisa dipisahkan, seperti yang dinyatakan oleh Arenas bahwa dalam pembelajaran multikultural, ICT dianggap sebagai bagian integral dari pembelajaran multikultural. Pembelajaran multikultural tanpa membedakan kelompok, etnis, ras, budaya, strata sosial, agama serta gender (Arenas, 2015). Implementasi pendidikan multikultural dapat dilakukan melalui pendidikan akademik di sekolah (Harun et al., 2023). Agar pendidikan ini berhasil diperlukan empati guru terhadap penanaman nilai-nilai multikultural pada peserta didik (Lin & Chung, 2024).

Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan ini merupakan sebuah sistem komputer yang mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia (Widarto et al., 2012). *Artificial intelligence* atau kecerdasan buatan dapat dimanfaatkan untuk pengambilan keputusan. Salah satu contoh yang bisa dilakukan AI adalah menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan yang biasa dilakukan manusia. Apa yang dilakukan manusia begitu pula yang dilakukan AI. Hampir tidak ada perbedaan sama sekali kerja kecerdasan buatan (AI) dengan kerja manusia (Hunt, 2014). Holmes, et al., R (2004) menegaskan bahwa AI juga dapat didefinisikan sebagai bidang ilmu pengetahuan dan teknik yang berkaitan dengan komputasi. Terkait dengan banyaknya definisi AI, Winston (1992) mendefinisikan AI sebagai kemampuan mesin untuk berkomunikasi dengan manusia. AI juga didefinisikan sebagai kemampuan memanfaatkan komputer untuk berkomunikasi (Xu et al., 2021)

Hal ini menunjukkan bahwa apa yang ada pada diri manusia (kecerdasannya) dapat disimpan dalam komputer sebagai sebuah sistem informasi dan sistem teknologi sebagaimana layaknya kecerdasan yang dimiliki manusia. Kecerdasan-kecerdasan ini dapat diimplementasikan untuk memecahkan persoalan-persoalan yang terkait dengan kehidupan manusia. Orang juga sering menyebut AI sebagai sebuah mesin tetapi cerdas seperti manusia. Tak ubahnya manusia, AI juga didesain mirip manusia, baik dari sistem kognitifnya maupun kecerdasannya. AI dapat bekerja layaknya manusia; bisa berpikir; bisa menggunakan nalar; mampu menganalisis; serta mampu mengambil keputusan untuk menyelesaikan masalah. Bukan hanya itu, sistem ini juga seperti memiliki perasaan karena mampu memberikan respons serta mengambil tindakan sesuai dengan apa yang dipikirkan. Salah satu keunggulan AI adalah adanya beberapa perangkat lunak yang dikembangkan untuk menstimulasikan percakapan dengan pengguna manusia dan deprogram untuk memahami masukan bahasa secara alami untuk menjawab respons yang sesuai (Kaul et al., 2020). AI juga dapat dimanfaatkan untuk kepentingan penulisan karya ilmiah (Salvagno et al., 2023).

Permasalahan prioritas yang dihadapi mitra, yakni 1) Guru belum terampil merancang desain pembelajaran multikultural. Hal ini ditandai dengan masih terjadi miskonsepsi tentang pembelajaran multikultural, desain pembelajaran yang dikembangkan belum sepenuhnya mengadopsi prinsip-prinsip pembelajaran multikultural sesuai dengan karakteristik kedaerahan siswa yang mungkin berasal dari tempat atau wilayah yang berlainan, dan desain pembelajaran belum sepenuhnya memasukkan aspek-aspek multikultural. 2) Guru belum terampil memanfaatkan *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran. Indikatornya adalah belum semua guru memanfaatkan AI dalam pembelajaran, pemanfaatan TIK masih terbatas pada salindia dan media audio-visual, serta terbatasnya keterampilan guru dalam memanfaatkan AI untuk pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah pertama, yakni melakukan pelatihan dan pendampingan kepada guru untuk mendesain pembelajaran multikultural yang sesuai dengan latar belakang kondisi sosiokultural siswa. Hal yang dilakukan melalui asesmen diagnostik kepada siswa untuk mengetahui keragaman budaya siswa, menentukan model, materi, dan asesmen pembelajaran yang sesuai, serta menyusun desain pembelajaran/modul ajar

multikultural. Untuk mengatasi masalah kedua, yakni dengan memberikan keterampilan kepada guru dalam bentuk pelatihan dan pemanfaatan AI untuk pembelajaran multikultural. Aktivitas yang dilakukan, yakni melakukan analisis kebutuhan tentang penggunaan AI yang sesuai dengan pembelajaran, mengidentifikasi aplikasi AI yang dapat digunakan dalam pembelajaran multikultural, memberikan pelatihan penggunaan AI, dan melakukan simulasi penggunaan AI yang dirancang untuk pembelajaran multikultural. Manfaat yang diperoleh dari kegiatan ini, yakni peningkatan wawasan guru tentang pembelajaran multikultural, peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran, dan peningkatan kompetensi profesional guru dalam melaksanakan pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Tempat Pelaksanaan dan Mitra Sasaran

PkM dilaksnakan di SMPIT Rahmadiyah, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. PkM dilaksanakan selama 6 bulan, mulai Juli-November 2024. Mitra PkM ini yaitu guru SMPIT Rahmadiyah sebanyak 21 orang, baik Guru Tetap Yayasan (GTY) maupun guru honorer dari semua mata pelajaran.

Metode pelaksanaan

Metode Pelaksanaan PkM meliputi:

a. Sosialisasi kegiatan

Sosialisasi dilakukan kepada pimpinan yayasan, kepala sekolah, guru, dan perwakilan siswa. Sosialisasi dilakukan dalam bentuk FDG untuk mendapatkan masukan dari mitra yang akan dilibatkan dalam PKM. Aktivitas yang dilakukan penentuan waktu kegiatan; dan pelaksanaan kegiatan, analisis kebutuhan PKM, Identifikasi Kebutuhan dan Preferensi Siswa: mengumpulkan data tentang kebutuhan dan preferensi belajar siswa-siswi dari berbagai latar belakang budaya dilakukan melalui survei online, analisis interaksi dengan platform pembelajaran digital, atau bahkan melalui evaluasi otomatis berbasis AI atas hasil tes atau kuis; Personalisasi Kurikulum: Berdasarkan data yang dikumpulkan, AI digunakan untuk merancang kurikulum yang dipersonalisasi untuk setiap siswa-siswi. Teknologi AI dapat menyesuaikan tingkat kesulitan, metode pengajaran, dan konten pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan belajar individu dari berbagai latar belakang budaya.

b. Pelaksanaan kegiatan

Ada dua kegiatan pelatihan yang dilakukan terkait dengan pemberdayaan guru ini, yakni pelatihan merancang perangkat pembelajaran (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/Modul Ajar) dan pelatihan penggunaan AI dalam mendesain pembelajaran multikultural.

1. Pelatihan Merancang perangkat Pembelajaran Kegiatan diawali dengan: a) Melakukan prates terlebih dahulu untuk melihat kemampuan awal guru tentang pemahaman terhadap pembelajaran multicultural; b) Tim PkM yang sekaligus narasumber memaparkan bagaimana mendesain perangkat pembelajaran multicultural; c) Melakukan analisis CP; d) Penyusunan perangkat pembelajaran multikultural oleh para guru; e) Pemaparan sekaligus review atas luaran atau hasil pekerjaan guru berupa desain pembelajaran; f) Perbaikan perangkat pembelajaran; g) Evaluasi kegiatan pelatihan.

2. Pelatihan penggunaan AI dalam menyusun perangkat pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan: a) Pelaksanaan prates terlebih dahulu untuk melihat kemampuan awal guru dalam memanfaatkan AI dalam pembelajaran; b) Penentuan platform AI yang akan digunakan/diintegrasikan dalam perangkat pembelajaran; c) Penjelasan contoh-contoh penggunaan platform AI oleh narasumber yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran multicultural; d) Simulai penggunaan platform AI dalam rancangan perangkat pembelajaran; e) Evaluasi kegiatan pelatihan.

c. Penerapan Teknologi

Dalam tahap penggunaan teknologi, ada beberapa kegiatan yang dilakukan, yakni: (a) Integrasi Konten Multikultural: Memanfaatkan kecerdasan buatan untuk menyertakan konten pembelajaran yang mencerminkan keberagaman budaya yang ada di Kabupaten Bogor. AI dapat membantu dalam mengidentifikasi materi pembelajaran yang relevan dari berbagai budaya, serta menyajikannya di hadapan peserta didik semenarik dan semudah mungkin sehingga dipahami oleh siswa. (b) Implementasi pembelajaran melalui *flatform* digital: Penggunaan platform pembelajaran digital yang didukung oleh kecerdasan buatan untuk menyajikan materi pembelajaran multikultural. Platform ini dapat menyediakan

berbagai fitur, seperti interaksi real-time, kuis adaptif, forum diskusi, dan proyek kolaboratif, yang memungkinkan siswa-siswi untuk belajar secara aktif dan berkolaborasi dengan sesama; (c) Analisis Progres dan Pemantauan: Penggunaan AI untuk menganalisis kemajuan belajar siswa-siswi dan memantau aktivitas mereka di platform pembelajaran digital. Teknologi ini dapat memberikan umpan balik yang relevan kepada guru mengenai tingkat pemahaman siswa-siswi, serta membantu dalam mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian tambahan.

d. **Facilitasi Kolaborasi Antar Budaya**

Menggunakan fitur-fitur kolaboratif dalam platform pembelajaran digital untuk mendorong interaksi dan kolaborasi antara siswa-siswi dari berbagai latar belakang budaya. AI dapat membantu dalam memfasilitasi diskusi, proyek kelompok, dan pertukaran budaya di antara siswa-siswi, sehingga memperkuat rasa saling menghormati dan pemahaman antarbudaya.

e. **Simulasi penggunaan AI dalam desain pembelajaran multikultural.**

Sebelum pembelajaran multikultural dilaksanakan di kelas, para guru melakukan simulasi pembelajaran multikultural dipandu oleh tim PkM. Setelah simulasi dilakukan, pembelajaran multikultural diterapkan secara *real teaching* di kelas.

f. **Evaluasi kegiatan pelatihan.**

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk melihat efektivitas pelatihan dan pendampingan yang diberikan kepada guru. Evaluasi dilakukan terhadap aspek 1) Kesiapan dan kemampuan Tim PkM dengan indikator: a) Penyiapan materi pelatihan; b) Kemampuan menyampaikan materi pelatihan; dan c) Kevariasian metode penyampaian materi. 2) Relevansi materi yang diberikan dengan kebutuhan guru di lapangan dengan indikator: a) Keterkaitan materi dengan topik PkM, b) Kesesuaian materi dengan kebutuhan guru, dan c) kemudahan dalam mengaplikasikan materi di lapangan. 3) Manfaat kegiatan dengan indikator: a) Manfaat dalam pengembangan karier guru; b) Manfaat dalam pengembangan potensi guru; dan c) Manfaat dalam peningkatan hasil belajar siswa. 4) Output yang dihasilkan dengan indikator: a) Jenis luaran yang dihasilkan; dan b) Bentuk luaran yang dihasilkan. Instrumen yang digunakan untuk melakukan evaluasi berupa kuesioner yang diberikan kepada guru.

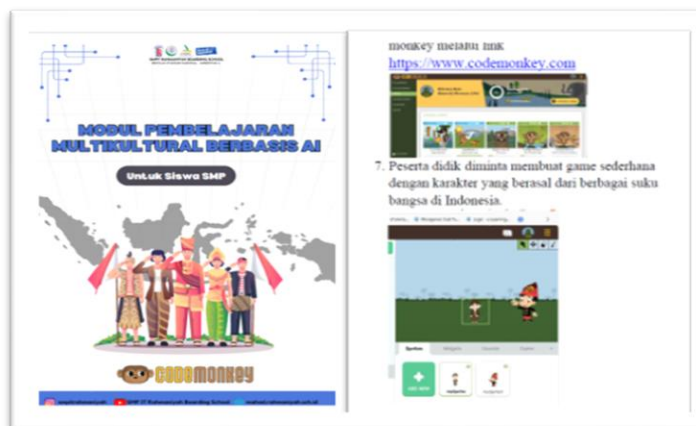
HASIL PEMBAHASAN

PkM tentang Pembelajaran multikultural berbasis *artificial intelligence* ini diawali dengan sosialisasi kegiatan. Sosialisasi dilakukan dalam bentuk FGD dengan pengurus yayasan, guru, kepala sekolah, serta perwakilan siswa. Sosialisasi dilakukan untuk menyampaikan informasi kegiatan PkM dan memperoleh masukan dari pihak sekolah terkait pembelajaran multikultural. Pada tahap kegiatan, PkM dilakukan dalam tiga tahapan, yakni:

- 1) Pelatihan merancang desain pembelajaran/modul ajar multikultural. Kegiatan ini diawali dengan pemaparan materi oleh Tim PkM tentang hakikat pembelajaran multikultural; merancang desain pembelajaran; dan penerapan muatan multikultural dalam desain pembelajaran; serta teknik evaluasi pembelajaran. Setelah pemaparan materi, guru dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan mata pelajaran.
- 2) Pelatihan penggunaan AI (platform *CodeMonkey* dalam merancang desain pembelajaran). Pada kegiatan ini, guru dilatih menggunakan AI dalam memilih bahan ajar multikultural melalui platform *CodeMonkey*. Peserta terlebih dahulu diberi buku panduan penggunaan platform tersebut. Sambil mempelajari panduan, guru melakukan praktik langsung apa yang tertulis dalam buku panduan. Tim PkM melakukan pendampingan secara langsung saat peserta melakukan praktik pemanfaatan AI. Guru dikelompokkan berdasarkan mata pelajaran. Di akhir kegiatan, guru mendemonstrasikan keterampilannya memanfaatkan AI dalam merancang bahan ajar multikultural. Tim PkM memberikan masukan dan *feedback* terhadap aktivitas guru. Tim juga melakukan *review* perangkat pembelajaran yang sudah dibuat guru untuk selanjutnya dilakukan perbaikan. Masih dalam tahap ini, guru melakukan *peer teaching* pembelajaran multikultural berdasarkan kelompok mata pelajaran. Dokumentasi Pelatihan dan desain modul pembelajaran multikultural dapat dilihat pada gambar berikut:



(a)



(b)

Gambar 1. Pelatihan Penyusunan Desain Pembelajaran (a) dan Desain/Modul Pembelajaran Multikultural (b)

- 3) Penerapan desain pembelajaran/modul ajar multikultural dalam proses pembelajaran (praktik pembelajaran). Setelah semua perangkat pembelajaran siap, guru melakukan pembelajaran multikultural di kelas masing-masing sesuai dengan jadwal pelajaran. Dalam melakukan pembelajaran, Tim PKM berperan sebagai observer. Selaku observer, tim mencatat hal-hal yang dilakukan guru, baik kelebihan maupun kelemahan yang ditemukan. Hasil temuan yang didapatkan selanjutnya didiskusikan dengan guru tentang bagian mana yang masih kurang dan bagian mana yang sudah baik bagian yang dianggap masih kurang dilakukan perbaikan oleh guru. Tim membantu guru dalam melakukan perbaikan. Dokumentasi penerapan desain pembelajaran di kelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3. Penerapan Desain Pembelajaran di Kelas

Kegiatan ini diikuti oleh 21 guru yang menjadi tenaga pengajar di SMPIT Rahmadiyah. Adapun aspek penilaian yang digunakan dalam tiap tahapan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Aspek Penilaian Penyusunan Desain Pembelajaran/Modul Ajar: a) Memuat pembelajaran multikultural secara efektif yang menekankan pada aktivitas peserta didik; b) Memuat prinsip dan aspek pembelajaran multikultural serta bagaimana mengajarkannya; c) Memuat pengetahuan tentang aspek kurikulum; d) Memuat metode lingkungan pembelajaran multikultural yang aman dan nyaman bagi peserta didik; e) Memuat pengetahuan multikultural dan menentukan karakteristik yang berpengaruh terhadap cara dan pola belajar siswa; f) Memuat pemanfaatan *artificial intelligence* dengan platform CodeMokey dalam merancang desain pembelajaran.
- 2) Aspek Penilaian Praktik Pembelajaran Multikultural: a) Merefleksikan sikap atau perilaku guru yang terkait dengan moral dan pengendalian emosi sebagaimana layaknya seorang guru; b) Mengimplementasikan konten multikultural dalam pembelajaran dengan memanfaatkan *artificial intelligence*; c) Menggunakan pengetahuan tentang komponen kurikulum dan cara menggunakannya untuk merancang desain pembelajaran; d) Menerapkan pembelajaran multikultural yang efektif; e) Merefleksikan pembelajaran multikultural yang menyenangkan bagi peserta didik; f) Melakukan penilaian, feedback, dan pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas peserta didik.
- 3) Aspek Penilaian Penggunaan *Artificial Intelligence* dalam Menyusun Modul Ajar (Platform CodeMokey): a) Keterampilan membuat akun; b) Keterampilan penjelajahan kurikulum (pengkodean dan penentuan topik multikultural); c) Keterampilan pengkodean penentuan desain multikultural; d) Keterampilan komunitas (terhubung dengan komunitas lintas daerah dan lintas budaya).

Kriteria penilaian yang digunakan untuk semua tahapan kegiatan sebagai berikut: a) Rentang nilai: 1-2 (Kurang Sekali); b) Rentang nilai: 3-5 (Kurang); c) Rentang nilai: 6-8 (Baik); d) Rentang nilai: 9-10 (Baik Sekali). Hasil prates yang diperoleh dari tiap tahapan kegiatan tercermin dalam matrik berikut (Tabel 1). Hasil prates menunjukkan bahwa hasil yang dicapai guru masih belum maksimal. Hal ini tampak pada tiap tahapan kegiatan yang dilakukan. Pada tahap pertama, yakni menyusun desain pembelajaran, hasil rata yang dicapai sebesar 6,8 (Baik). Meskipun masuk pada kriteria Baik, tetapi nilai yang dicapai masih di bawah 7,0. Hasil membuktikan bahwa guru belum terbiasa atau belum peduli dengan aspek multikultural dalam mendesain pembelajaran. Begitu pula dalam keterampilan penggunaan AI untuk mendukung pembelajaran multikultural. Nilai rata-rata yang dicapai sebesar 6,0. Hasil ini berada pada kriteria Baik. Ini membuktikan bahwa selama ini guru, belum terbiasa memanfaatkan AI dalam merancang desain pembelajaran. Hal yang tampak mencolok pada hasil praktik pembelajaran multikultural. Sebelum memperoleh penguatan tentang pembelajaran multikultural, pembelajaran yang dilakukan guru belum menyentuh aspek multikultural secara komprehensif, hanya pada segmen-segmen tertentu saja. Hasil ini dapat dilihat pada rerata nilai yang diperoleh sebesar 4,7. Nilai ini berada pada kriteria kurang, ini membuktikan bahwa selama ini pembelajaran yang dilakukan guru belum berorientasi pada multikultural.

Tabel 1: Hasil Prates

Aspek Penilaian Tiap Tahap kegiatan	Nilai Rata-rata	Kriteria
Penyusunan Desain Pembelajaran/ Modul Ajar Multikultural	6,8	Baik
Penggunaan AI dalam Menyusun Desain Pembelajaran/Modul Ajar Multikultural	6,0	Baik
Praktik Pembelajaran Multikultural	4,7	Kurang

Berdasarkan hasil prates di atas, tim PkM melakukan analisis untuk menentukan cara dan strategi yang efektif untuk pendampingan sekaligus pemberian keterampilan kepada guru bagaimana melakukan pembelajaran multikultural yang efektif. Setelah dilakukan pendampingan dalam merancang desain pembelajaran, pemberian keterampilan penggunaan dan pemanfaatan AI serta praktik pembelajaran, diperoleh hasil yang cukup berarti. Hal ini dapat dilihat dari hasil postes yang dilakukan. Hasil postes dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Postes

Aspek Penilaian Tiap Tahap kegiatan	Nilai Rata-rata	Kriteria
Penyusunan Desain pembelajaran/ Modul Ajar Multikultural	7,9	Baik
Penggunaan AI dalam Menyusun Desain Pembelajaran/modul Ajar Multikultural	8,2	Baik
Ptaktik Pembelajaran Multikultural	8,2	Baik Sekali

Hasil postes menunjukkan hasil yang berbeda dari hasil sebelumnya (prates). Setelah dilakukan pendampingan penyusunan desain pembelajaran kemudian dinilai, nilai rata-rata yang diperoleh mencapai 7,9. Meskipun masih berada pada kriteria Baik, tetapi dari jumlah nilai mengalami peningkatan menjadi 7,9. Hasil ini membuktikan ada peningkatan wawasan dan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran multikultural. Hasil ini membuktikan bahwa pendampingan yang dilakukan terhadap guru sangat berdampak pada keterampilan guru dalam menyusun desain pembelajaran multikultural (Harun. Et all, 2023). Berdasarkan aspek penggunaan AI juga terdapat peningkatan signifikan, walaupun masih berada pada kriteria Baik, nilai rata-rata yang diperoleh naik menjadi 8,2 dari sebelumnya 6.0. Hasil ini mengindikasikan bahwa setelah diberikan pelatihan, guru mulai memahami dan terampil menggunakan dan memanfaatkan AI untuk mendukung pembelajaran. Hasil yang terlihat sangat signifikan tampak pada penilaian praktik pembelajaran. Ketika desain pembelajaran multikultural diimplementasikan di kelas, guru sudah fokus dan pembelajaran berorientasi pada multikultural. Sebelumnya guru belum memahami tentang pembelajaran multikultural, setelah diberikan keterampilan nilai rata-rata yang dicapai sebesar 8,2 dan berada pada kriteria Baik Sekali. Ini membuktikan bahwa pembelajaran multikultural sudah menjadi bagian dari praktik pembelajaran sehari-hari yang dilakukan oleh guru. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dian dan Herdiana (2020) bahwa kunci sukses pembelajaran multikultural diawali dengan bagaimana guru dilatih merencanakan desain pembelajaran dan mempraktikkannya secara berulang-ulang di kelas.

KESIMPULAN

Terjadi peningkatan wawasan dan keterampilan guru dalam pembelajaran multikultural berbasis AI. Melalui pelatihan yang diberikan, guru memiliki wawasan yang utuh tentang prinsip-prinsip pembelajaran multikultural. Guru terlihat lebih terampil mendesain pembelajaran multikultural. Hal ini tercermin dalam modul ajar yang disusun guru sudah mengadopsi dan memasukkan muatan multikultural yang diintegrasikan dalam langkah-langkah pembelajaran dan asesmen. Keterampilan guru dalam menggunakan dan memanfaatkan AI untuk menunjang pembelajaran multikultural juga meningkat. Guru lebih terampil menggunakan platform CodeMonkey, sebagai bagian dari AI, untuk mendesain materi ajar bermuatan multikultural yang diintegrasikan dalam modul ajar. Keterampilan mengajar guru dalam mengimplementasikan pembelajaran multikultural juga jauh lebih baik dan meningkat tajam. Hal ini terjadi karena guru telah memiliki wawasan tentang pembelajaran multikultural, mampu memanfaatkan AI untuk mendesain materi ajar, dan mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang menarik karena materi ajar memuat multikultural yang dikombinasikan dengan pemanfaatan AI. Untuk penelitian selanjutnya, *platform* AI yang dipilih lebih bervariasi lagi sesuai dengan perkembangan belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima disampaikan kepada Direktorat jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI (DRTPM) atas pendanaan yang diberikan sehingga PkM iini dapat terlaksana dengan lancar. Terima kasih juga disampaikan kepada LLDIKTI Wilayah IV Jabar-Banten dan LPM Universitas Pakuan atas dukungan dan pendampingan yang telah diberikan terhadap pelaksanaan PkM ini.

PUSTAKA

- Anwar, M. S. (2022). Ketimpangan aksesibilitas pendidikan dalam perpektif pendidikan multikultural. *FOUNDASIA*, 13(1). <https://doi.org/10.21831/foundasia.v13i1.47444>
- Arenas, E. (2015). *Affordances Of Learning Technologies in Higher Education Multikultural Environments. Electronic Journal of E-Learning*, 13(4), 217–227.
- Chalimi, I. R. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multikultural Pada Mata Pelajaran Sejarah. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 11(1), 105–116. <https://doi.org/10.24127/hj.v11i1.7227>.
- Dian Arief Pradana, & Herdiana Dyah Susanti. (2020). Penerapan model pendidikan multikultural melalui pemberdayaan school culture dan dan struktur sosial. *SEMINAR NASIONAL KONSORSIUM UNTAG Indonesia Ke-2*, 122–130.
- Fuadi, N. Z., & Shohib, M. W. (2024). The Teaching of Islamic Education in the Multicultural School Environment: Approaches and Challenges. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 6(1), 76-88
- Hunt, E. B. (2014). *Artificial intelligence*. Academic Press.
- Holmes, J., Sacchi, L., & Bellazzi, R. (2004). Artificial intelligence in medicine. *Ann R Coll Surg Engl*, 86, 334-8.
- Harun, M. M., Wan Jaafar, W. M., Ismail, A., & Kamaruddin, M. S. (2023). Relationship between multikultural experiences and multikultural counseling competencies among Malaysian counselor trainees. *International Journal of Advanced and Applied Sciences*, 10(November), 189–199. <https://doi.org/10.21833/ijaas.2023.10.021>
- Januarti, A., & Zakso, A. (2017). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN MULTIKULTURAL DI SEKOLAH (Studi Kasus di SMA Negeri 1 Teluk Keramat). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1–7.
- Junaidi, J. (2018). Model Pendidikan Multikultural. *Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman*, 2(1), 57–72. <https://doi.org/10.35309/alinsyiroh.v2i1.3332>
- Kaul, V., Enslin, S., & Gross, S. A. (2020). History of artificial intelligence in medicine. *Gastrointestinal Endoscopy*, 92(4), 807–812. <https://doi.org/10.1016/j.gie.2020.06.040>
- Latifah, Nur, Marini, A., & Maksum, A. (2021). Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar (Sebuah Studi Pustaka). *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 6(2). <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15051>
- Lin, S. Y., & Chung, K. K. H. (2024). Linking teacher empathy to multikultural teaching competence: The mediating role of multikultural beliefs. *Social Psychology of Education*, March. <https://doi.org/10.1007/s11218-024-09893-4>
- Ningsih, I. W., Mayasari, A., & Ruswandi, U. (2022). Konsep Pendidikan Multikultural di Indonesia. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3391>
- Salvagno, M., Taccone, F. S., & Gerli, A. G. (2023). Can artificial intelligence help for scientific writing? *Critical Care*, 27(1), 1–5. <https://doi.org/10.1186/s13054-023-04380-2>
- Sipuan, S., Warsah, I., Amin, A., & Adisel, A. (2022). Pendekatan Pendidikan Multikultural. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2). <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.815-830.2022>
- Winston, P. H. (1992). *Artificial intelligence*. Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc.

Widarto, Pardjono, & Widodo, N. (2012). Pengembangan model pembelajaran. *Cakrawala Pendidikan*, XXXI(3), 409–423. <https://www.academia.edu/download/32798229/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>

Xu, Y., Liu, X., Cao, X., Huang, C., Liu, E., Qian, S., Liu, X., Wu, Y., Dong, F., Qiu, C. W., Qiu, J., Hua, K., Su, W., Wu, J., Xu, H., Han, Y., Fu, C., Yin, Z., Liu, M., ... Zhang, J. (2021). Artificial intelligence: A powerful paradigm for scientific research. *Innovation*, 2(4). <https://doi.org/10.1016/j.xinn.2021.100179>

Format Sitasi: Suhendra, Suhardi, E., Andirani, S., Puspita, A., Juliyana, M., Mudi, H., Imron, H.R.M. (2025). Pembelajaran Multikultural Berbasis AI. *Reswara. J. Pengabdi. Kpd. Masy.* 6(1): 665-674. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v6i1.5138>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercialL ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))