

Implementasi Teknologi Kecerdasan Buatan Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Sasak Gendang Beleq Berbasis Web

Hariman Bahtiar^{1*}, Rosida², L. M. Samsu³

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Hamzanwadi

*h.bahtiar@hamzanwadi.ac.id

Abstrak

Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pengembangan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, membuatnya lebih menarik, serta membantu melestarikan warisan budaya seperti Budaya Sasak Gendang Beleq. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, didapati bahwa 60% dari total 23 atau sekitar 13 siswa yang merupakan bagian dari kelas 3B di Sekolah Dasar Negeri 3 Pancor belum terlalu mengenal Gendang Beleq, seperti mengetahui nama alat musik dari Gendang Beleq, karakteristik suara dan sejarah dari Gendang Beleq pada mata pelajaran muatan lokal. Guru di SDN 3 Pancor masih menggunakan buku sebagai bahan ajar untuk siswa. Materi dari buku biasanya tidak interaktif, jadi siswa hanya bisa membaca informasi tanpa berinteraksi, ini bisa membuat pembelajaran terasa membosankan dan kurang menarik bagi beberapa siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mengenal Budaya Sasak Gendang Beleq di Sekolah Dasar Negeri 3 Pancor melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web yang memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* untuk membuat video, gambar, dan audio sebagai sarana kegiatan belajar mengajar, penelitian ini dilakukan dengan metode analisis masalah, pengumpulan data, tahap desain, tahap perancangan, tahap pengembangan, uji coba, dan implementasi. Hasil penelitian menunjukkan respon yang baik, yang terbukti dari hasil pengujian media pembelajaran interaktif yang tidak menunjukkan adanya error dan mendapatkan persentase keberhasilan media pembelajaran sebesar 79% yang tergolong kategori baik. Sehingga bisa dikatakan media pembelajaran interaktif Budaya Sasak Gendang Beleq layak digunakan di SDN 3 Pancor.

Kata kunci : *Artificial Intelligence* (AI), Web, Media Pembelajaran Interaktif

Abstract

The use of Artificial Intelligence (AI) in developing learning media can enhance the quality of education, make it more engaging, and help preserve cultural heritage such as the Sasak Culture of Gendang Beleq. Based on observations and interviews that were conducted, it was found that 60% of the total 23 students, or about 13 students from class 3B at Sekolah Dasar Negeri 3 Pancor, were not very familiar with Gendang Beleq, such as knowing the names of the musical instruments, the sound characteristics, and the history of Gendang Beleq in the local content subject. Teachers at SDN 3 Pancor still use books as teaching materials for students. The content from the books is usually not interactive, so students can only read the information without interacting, which may make learning feel boring and less engaging for some students. Therefore, this study aimed to address the difficulties students face in recognizing the Sasak Culture of Gendang Beleq at Sekolah Dasar Negeri 3 Pancor by developing web-based interactive learning media that utilizes Artificial Intelligence technology to create videos, images, and audio as tools for teaching and learning activities. This research was carried out through problem analysis, data collection, design phase, development phase, testing, and implementation. The results of the study showed positive feedback, evidenced by the testing of the interactive learning media which did not show any errors and received a success rate of 79%, which falls into the good category. Thus, it can be said that the interactive learning media on the Sasak Culture of Gendang Beleq is suitable for use at SDN 3 Pancor.

Keywords : *Artificial Intelligence* (AI), Web, Interactive Learning Media.

1. Pendahuluan

Gendang Beleg adalah jenis musik tradisional yang berasal dari daerah Lombok khususnya dari Suku Sasak. Awalnya musik ini digunakan sebagai alat pengiring untuk memberikan semangat kepada prajurit yang pulang dari medan perang. Namun seiring berjalannya waktu, peran Gendang Beleg berubah menjadi pengiring utama dalam berbagai upacara adat seperti nyongkolan dan berbagai ritual lain yang merupakan bagian tak terpisahkan dari tradisi Budaya Suku Sasak^[1]. Dalam upacara adat Gendang Beleg sering dimainkan sebagai hiburan bagi tamu undangan yang hadir dalam acara tersebut.

Budaya Sasak Gendang Beleg menjadi harta yang sangat berharga. Namun dalam beberapa tahun terakhir pemahaman dan kepedulian terhadap warisan budaya ini menurun, terutama di kalangan generasi muda^[2]. Berbagai faktor mempengaruhi hal ini, termasuk keterbatasan akses terhadap sumber belajar yang memadai serta pergeseran preferensi ke arah budaya populer dan modern yang lebih dominan dalam gaya hidup saat ini.

Dampak arus globalisasi budaya dan perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada metode belajar dan mengajar. Salah satu pendekatan yang dinilai efisien adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Melalui media ini, materi dapat dipelajari sambil

bermain sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa. Pemanfaatan teknologi canggih, termasuk kecerdasan buatan, semakin membuat proses belajar terasa menarik, inovatif, dan efektif bagi peserta didik.

Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pengembangan media pembelajaran membuka peluang besar untuk menciptakan konten teks, gambar, dan video yang dapat disesuaikan sehingga mampu menjelaskan konsep secara lebih sederhana dan menarik, sekaligus menyesuaikan materi dengan kemampuan serta preferensi masing-masing siswa guna menghadirkan pengalaman belajar yang personal dan efektif. Integrasi AI dalam media pembelajaran tidak hanya berpotensi meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pendidikan, tetapi juga menjadikan kegiatan belajar lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Dalam konteks pelestarian budaya, penerapan AI pada media pembelajaran interaktif mengenai Budaya Sasak Gendang Beleg diharapkan mampu mengatasi berbagai tantangan dalam menjaga keberlanjutan warisan budaya tersebut, sekaligus memperkaya pengalaman belajar dengan pendekatan yang inovatif. Lebih jauh, penggunaan teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan penghargaan terhadap kekayaan budaya lokal serta memperdalam pemahaman lintas budaya di kalangan generasi muda, sehingga pendidikan

berperan aktif dalam mendukung pelestarian dan pengenalan budaya secara berkelanjutan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa 60% dari 23 siswa kelas 3B SDN 3 Pancor atau sekitar 13 siswa belum mengenal Gendang Beleg, baik dari segi nama alat musik, karakteristik suara, maupun sejarahnya dalam mata pelajaran muatan lokal. Pembelajaran yang masih berfokus pada penggunaan buku ajar cenderung kurang interaktif sehingga membuat siswa hanya membaca tanpa berpartisipasi aktif, yang berpotensi menimbulkan kebosanan dan mengurangi efektivitas pemahaman. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web dengan memanfaatkan teknologi Kecerdasan Buatan (AI) untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, personal, dan efektif. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan pemahaman siswa sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Penelitian Terkait

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan beberapa acuan pada penelitian sebelumnya sebagai berikut :

- Penelitian yang dilakukan oleh Hasna' Muallifatunnafiah, Hariman Bahtiar, and Nurhidayati (2024) dalam jurnal yang berjudul "Pemanfaatan *Software Artificial Intelligence*

Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Dan Membaca Bahasa Aksara Sasak Berbasis *Mobile*". Penelitian ini dibuat untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mengenal dan membaca bahasa aksara sasak melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* yang memanfaatkan tools *Artificial Intelligence*^[3].

- Penelitian yang dilakukan oleh Ulfa Isn Kurnia, Alfina and, Fahlul Rizki (2023) dalam jurnal yang berjudul "Rancang Bangun Media Pembelajaran Teknologi WAN Berbasis Android". Penelitian ini dibuat untuk membantu guru dan siswa mengakses media pembelajaran di mana saja dan kapan saja serta mendukung pembelajaran otodidak^[4].

- Penelitian yang dilakukan oleh Yupi Kuspandi Putra, Muhamad Sadali and, Irwan Hadi (2021) dalam jurnal yang berjudul "Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Flash Pada Siswa Kelas 1 MI NW Liqaul Amal". Penelitian ini dibuat untuk meningkatkan minat siswa terutama dalam pelajaran matematika^[5].

- Penelitian yang dilakukan oleh Yupi Kuspandi Putra, Nanda Kharisma Maulana, Muhamad Sadali and, Mahpuz (2023) dalam jurnal yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash (Studi Kasus : Mata Pelajaran Kewarganegaraan pada Siswa Kelas 4". Penelitian ini dibuat untuk dapat membantu pihak sekolah terutama guru dan siswa dalam

menyampaikan ataupun menerima materi dengan lebih jelas^[6].

- Penelitian yang dilakukan oleh Aris Sudianto, and Lalu Muhammad Samsu (2019) dalam jurnal yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android Untuk Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Wathan Ketangga Sebagai Upaya Untuk Peningkatkan Minat Belajar Siswa” ^[7].

- Penelitian yang dilakukan oleh Sunarmi Ningsih, Murtadlo and, Mohammad Imam Farisi (2023) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini dibuat untuk pembelajaran mengenal keberagaman budaya di Indonesia^[8].

- Penelitian yang dilakukan oleh Nugroho Adi Suryandaru and Eunice Widyanti Setyaningtyas (2021) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV”. Penelitian ini dibuat untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *website* pada muatan pembelajaran matematika kelas IV^[9].

- Penelitian yang dilakukan oleh Riska Setyo Utami, Sudi Dul Aji, and Denna Delawanti Chrisyarani (2020) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Tema 6 Subtema 1 Kelas IV”. Penelitian

ini dibuat untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis *website* tema 6 subtema 1 kelas IV^[10].

2.2. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang menunjang proses pembelajaran agar lebih efisien dan optimal. Saat ini, guru memiliki berbagai jenis media pembelajaran untuk digunakan, seperti media visual, media audio, dan media audio visual^[11].

2. Artificial Intelligence

Artificial Intelligence (Kecerdasan Buatan /AI) adalah bidang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem dan mesin yang dapat mengeksekusi tugas-tugas yang umumnya membutuhkan kecerdasan manusia^{[12][13]}.

3. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan kombinasi yang kompleks dari berbagai jenis media, termasuk teks, gambar (baik dalam format vektor maupun bitmap), grafik, suara, animasi, video, serta elemen-elemen interaktif lainnya^[14].

4. Web

Web adalah sebuah platform yang menyajikan informasi dengan menggunakan *hyperlink*, memudahkan pengguna internet dalam menjelajahi dan menemukan informasi. Secara umum *web* dapat dianggap sebagai kumpulan

halaman yang berisikan berbagai informasi, iklan, dan aplikasi yang dapat diakses oleh pengguna internet untuk keperluan penelusuran^[15].

5. Gendang Beleq

Gendang Beleq merupakan istilah yang terdiri dari dua kata yang merupakan gabungan antara bahasa Indonesia dan Bahasa Sasak. Kata "Beleq" berasal dari Bahasa Sasak yang berarti besar, sementara "Gendang" ditambahkan karena bentuknya menyerupai gendang pada umumnya di Indonesia^[16].

Indonesia adalah negara dengan masyarakat multietnis yang memiliki latar belakang kebudayaan yang beragam. Hampir setiap daerah memiliki kesenian tradisional dengan corak dan karakteristiknya yang unik. Hal yang sama berlaku di Pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat. Salah satu kesenian tradisional yang terkenal di sana adalah Gendang Beleq, yang hingga kini masih dipertahankan oleh suku Sasak, suku asli yang mendiami pulau Lombok^[17].



Gambar 1. Alat Musik Gendang Beleq.

3. Metode Penelitian

3.1. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Dimana penulis melakukan pengamatan secara langsung ke SDN 3 Pancor untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan di SDN 3 Pancor.

2. Kuesioner

Penggunaan kuesioner yang memuat serangkaian pertanyaan tentang media pembelajaran. Kuesioner ini disebarkan kepada subjek penelitian untuk mendapatkan pendapat mereka mengenai pengalaman menggunakan media pembelajaran, tingkat efektivitas, dan kepuasan pengguna.

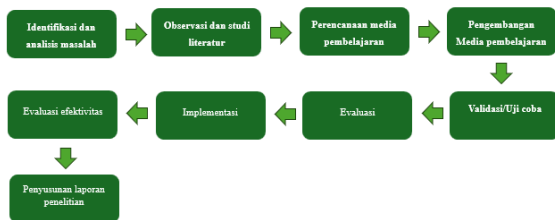
3. Wawancara

Wawancara dengan guru dan siswa tentang penggunaan media pembelajaran dilakukan melalui tanya jawab. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai pengalaman, pendapat, dan pemahaman mereka terhadap media pembelajaran.

4. Studi Pustaka

Mengumpulkan data serta informasi yang dibutuhkan dengan cara mempelajari dan meneliti berbagai literatur yang bersumber dari buku, situs internet serta tulisan-tulisan yang berhubungan dengan topik yang diberikan.

3.2. Tahapan Penelitian



Gambar 2. Tahapan Penelitian

Adapun tahapan dari penelitian ini meliputi beberapa tahapan diantaranya :

1. Identifikasi dan analisis masalah

Proses untuk mengidentifikasi masalah atau kebutuhan tertentu yang perlu diatasi berdasarkan temuan dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan di sekolah.

2. Observasi dan studi literatur

Melakukan analisis literatur dan mengumpulkan semua informasi untuk merencanakan pengembangan media pembelajaran. Studi literatur juga memberikan gambaran hasil penelitian sebelumnya sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran.

3. Perencanaan media pembelajaran

Langkah dilakukan untuk mengembangkan konsep secara menyeluruh, merencanakan format yang tepat, menetapkan isi yang relevan, mengorganisir urutan pembelajaran yang efektif, serta memperhatikan aspek desain visual dan antarmuka pengguna dengan cermat.

4. Pengembangan Media pembelajaran

Pada langkah ini, dilakukan pengembangan konten, mengedit video dan membuat antarmuka interaktif menggunakan bantuan *Artificial Intelligence*.

5. Validasi/Uji coba

Pada tahapan ini dilakukan uji coba yang bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dibuat sesuai dengan perencanaan

6. Evaluasi

Melakukan perbaikan dan revisi berdasarkan hasil validasi guna memaksimalkan kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang telah dibuat.

7. Implementasi

Mengimplementasikan media pembelajaran sesuai dengan rencana dan tujuan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran.

8. Evaluasi Efektivitas

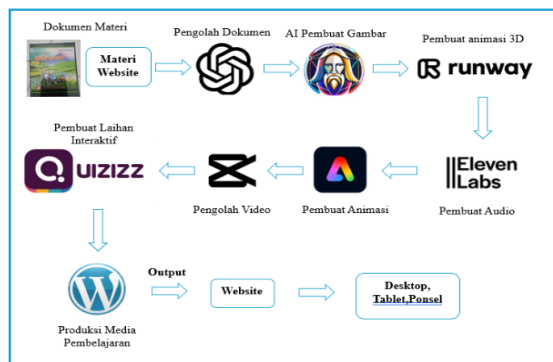
Menilai efektivitas media pembelajaran melalui evaluasi yang melibatkan pengumpulan data dan analisis untuk mengevaluasi dampaknya sesuai dengan tujuan penelitian.

9. Penyusunan laporan penelitian

Menyusun laporan penelitian yang mencakup langkah-langkah yang telah dilakukan, kesimpulan, dan saran. Laporan ini bertujuan untuk membagikan hasil penelitian dan memberikan kontribusi bagi penelitian mendatang.

3.3. Proses Pembuatan

Proses pembuatan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) berbasis *web* dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Proses Pembuatan

Keterangan:

1. Pengolahan Materi: Proses dimulai dengan mengolah materi Budaya Sasak Gendang beleq yang diambil dari buku paket.
2. ChatGPT digunakan sebagai alat AI untuk pembuatan skenario media pembelajaran dan naskah video pembelajaran.
3. Pembuatan Gambar: Leonardo.AI digunakan untuk membuat gambar dan latar belakang dari teks, yang akan digunakan dalam media pembelajaran.
4. Pembuatan Gambar 3D : Runway digunakan untuk membuat gambar 3d dari gambar yang dihasilkan oleh Leonardo.ai.
5. Produksi Audio: ElevenLabs digunakan untuk memproduksi audio pembelajaran, mengubah teks menjadi file audio.
6. Animasi Berbicara: Adobe Express digunakan untuk membuat animasi karakter yang berbicara berdasarkan file audio menggunakan teknologi AI.
7. Pengolahan Video: Video materi pembelajaran diolah menggunakan aplikasi CapCut.
8. Pembuatan Latihan Interaktif: Quizizz digunakan untuk membuat latihan yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa.
9. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif: Wordpress digunakan untuk menggabungkan semua bahan yang telah dibuat menjadi media pembelajaran interaktif berbasis *web*.
10. Hasil Akhir: Media pembelajaran ini berupa *web* yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti desktop, tablet, dan ponsel.

4. Hasil dan Pembahasan

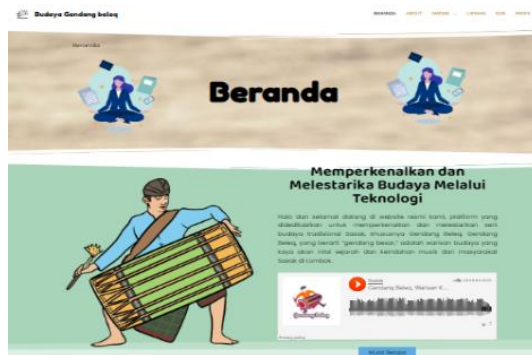
4.1. Hasil Penelitian

Media pembelajaran interaktif Budaya Sasak Gendang Beleq pada mata pelajaran muatan lokal yang diterapkan di sekolah SDN 3 Pancor di kelas III sebagai sarana kegiatan belajar mengajar. Adapun tampilan sebagai beriku:

1. Halaman Beranda

Tampilan pertama yang akan dilihat pengguna setelah mengakses media pembelajaran adalah

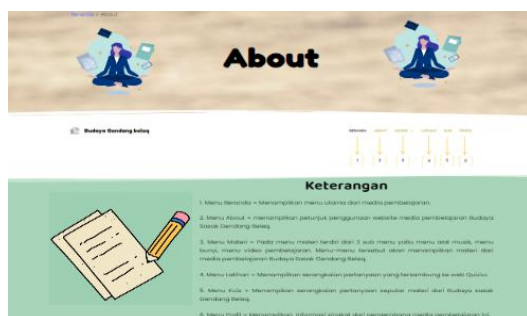
halaman beranda. Halaman ini menyajikan berbagai menu dan fitur utama yang dapat dipilih untuk memulai pembelajaran. Ilustrasi tampilan halaman beranda dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. Tampilan Beranda

2. Halaman About

Tampilan menu about setelah media pembelajaran diakses menampilkan informasi mengenai aplikasi. Rincian lebih lanjut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

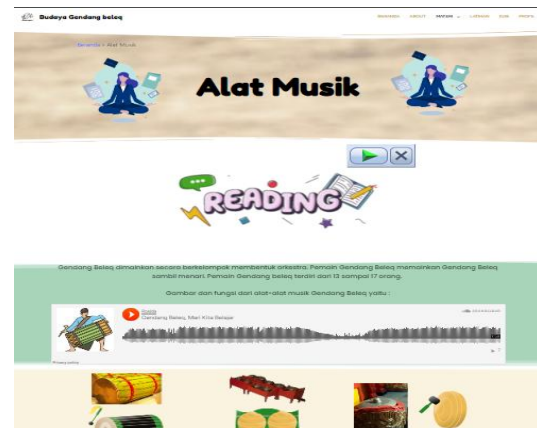


Gambar 5. Tampilan About

3. Halaman Materi dan Latihan

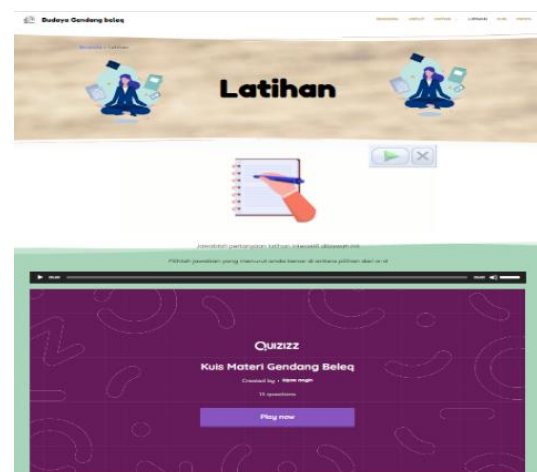
Pada menu materi terdapat beberapa sub menu yang dapat diakses yaitu: mengenal nama alat musik Gendang Beleg, belajar mendengar dan mengenal bunyi dari Gendang Beleg dan video

pembelajaran yang berisi video, Berikut tampilan menu materi:



Gambar 6. Tampilan sub menu alat musik

Pada menu latihan akan menampilkan latihan interaktif pengguna untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa atau taraf kognitif terhadap materi yang diajarkan. Berikut Tampilan dari menu latihan:



Gambar 7. Tampilan menu latihan

4.2 Pembahasan


Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran interaktif Budaya Sasak Gendang Beleg yang diterapkan pada mata pelajaran

muatan lokal di kelas III SDN 3 Pancor menunjukkan implementasi yang baik dan terstruktur. Media ini dirancang dengan beberapa halaman utama, yaitu halaman beranda, halaman *about*, serta halaman materi dan latihan. Halaman beranda berfungsi sebagai pintu masuk utama yang menampilkan menu dan fitur pembelajaran secara jelas, sehingga memudahkan siswa dalam mengakses materi yang tersedia. Desain antarmuka yang sederhana dan menarik dinilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga mampu meningkatkan minat belajar dan perhatian siswa sejak awal penggunaan media.

Pada halaman *about*, media pembelajaran menyajikan informasi umum mengenai aplikasi, yang membantu guru dan siswa memahami tujuan serta fungsi media tersebut dalam proses pembelajaran. Sementara itu, halaman materi dan latihan menjadi bagian inti dari media pembelajaran interaktif ini. Materi yang disajikan meliputi pengenalan nama alat musik Gendang Beleg, pengenalan bunyi melalui media audio, serta video pembelajaran yang mendukung pemahaman visual dan auditori siswa. Penyajian materi yang variatif ini memungkinkan siswa belajar secara multisensori, sehingga konsep budaya lokal Gendang Beleg dapat dipahami dengan lebih mudah dan menyenangkan. Menu latihan interaktif juga berperan penting sebagai sarana evaluasi untuk mengetahui tingkat

pemahaman dan kemampuan kognitif siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Tabel 1. Respon siswa-siswi

No.	Pertanyaan	Nilai	Max	%	Kriteria
1	Mudah diakses dan digunakan?	82	92	89%	
2	Jelas dan mudah dipahami?	68	92	74%	
3	Lebih terlibat dan aktif?	78	92	85%	
4	Visual dan audio menarik?	70	92	76%	
5	Merasa nyaman untuk belajar?	67	92	73%	
6	Fitur-fitur interaktif membantu?	71	92	77%	
7	Meningkatkan motivasi belajar?	73	92	79%	
8	Kuis membantu mengetahui kemajuan?	71	92	77%	
		580	736	79%	Baik

Hasil respon siswa-siswi terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif Budaya Sasak Gendang Beleg menunjukkan tanggapan yang positif. Berdasarkan data dari 23 responden siswa, media ini mencapai tingkat keberhasilan sebesar 79% dengan kategori baik. Persentase tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa tertarik, terbantu, dan lebih mudah memahami materi muatan lokal melalui media pembelajaran interaktif yang digunakan. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya efektif sebagai sarana pendukung kegiatan belajar mengajar, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar serta menumbuhkan apresiasi siswa terhadap budaya lokal Sasak, khususnya kesenian Gendang Beleg.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap media pembelajaran berbasis web yang

mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan untuk pengenalan budaya Sasak Gendang Beleg, diperoleh skor rata-rata sebesar 79% dengan kategori Baik. Evaluasi dilakukan terhadap delapan aspek utama yang mencerminkan kualitas aksesibilitas, kejelasan materi, interaktivitas, kenyamanan, dan efektivitas pembelajaran. Beberapa temuan penting dari evaluasi ini adalah Kemudahan akses dan penggunaan memperoleh skor tertinggi (89%, kategori *Sangat Baik*), menunjukkan bahwa teknologi AI berhasil mendukung antarmuka yang ramah pengguna, Keterlibatan belajar juga dinilai sangat baik (85%), menandakan bahwa fitur-fitur berbasis AI mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta Aspek kenyamanan penggunaan dan kejelasan materi mendapat skor relatif lebih rendah (73% dan 74%, kategori *Baik*), mengindikasikan perlunya penyempurnaan dalam penyajian konten dan desain interaksi.

Secara keseluruhan, implementasi teknologi kecerdasan buatan dalam media pembelajaran ini telah memberikan kontribusi positif terhadap proses pengenalan budaya lokal, khususnya Gendang Beleg, dengan tetap mempertahankan nilai-nilai edukatif dan interaktif. Media ini berpotensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai sarana pelestarian budaya berbasis digital yang inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran modern..

6. Daftar Pustaka

- [1] Hariman Bahtiar, "Sistem Informasi Wisata dan Budaya Pulau Lombok dengan Multimedia Intraktif Untuk Meningkatkan Kunjungan Wisata," *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2018.
- [2] H. B. Mahpuz, "Visualization Of The Traditional House Architecture Of Belek Sembalun Lawang Village By Using 3D Animation Visualization Of The Traditional House Architecture Of Belek Sembalun Lawang Village By Using 3D Animation," *Conf. Ser.*, vol. 1539, 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1539/1/012021.
- [3] H. Bahtiar, H. Muallifatunnafiah, and N. Nurhidayati, "Pemanfaatan Software Artificial Intelligence Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Dan Membaca Bahasa Aksara Sasak Berbasis Mobile," *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 7, no. 1, pp. 227–235, Jan. 2024, doi: 10.29408/jit.v7i1.24237.
- [4] U. I. Kurnia, A. Alfina, and F. Rizki, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Teknologi WAN Berbasis Android," *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 6, no. 1, pp. 40–48, 2023, doi: 10.29408/jit.v6i1.7292.
- [5] Y. K. Putra, M. Sadali, and I. Hadi, "Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Flash Pada Siswa Kelas 1 MI NW Liqaul Amal," *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 4, no. 2, pp. 163–173, 2021, doi: 10.29408/jit.v4i2.3564.
- [6] Y. K. Putra, M. Sadali, and I. Hadi, "Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Flash Pada Siswa Kelas 1 MI NW Liqaul Amal," *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 4, no. 2, pp. 163–173, Jul. 2021, doi: 10.29408/jit.v4i2.3564.
- [7] A. Sudianto and L. M. Samsu, "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android Untuk Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Wathan Ketangga Sebagai Upaya Untuk Peningkatkan Minat Belajar Siswa," *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 26, no. 1, pp. 1–

- 4, 2019, doi: 10.29408/jit.v2i2.1437.
- [8] S. Ningsih, Murtadlo, and M. I. Farisi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jambura J. Educ. Manag.*, vol. 4, no. 1, pp. 108–122, 2023.
- [9] N. A. Suryandaru and E. W. Setyaningtyas, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 6040–6048, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1803.
- [10] R. S. Utami, S. D. Aji, and D. D. Chrisyarani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Tema 6 Subtema 1 Kelas IV," *Pros. Semin. Nas. PGSD UNIKAMA*, vol. 41, pp. 249–255, 2020.
- [11] A. Fadilah, K. R. Nurzakayah, N. A. Kanya, S. P. Hidayat, and U. Setiawan, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *J. Student Res.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–17, 2023.
- [12] E. S. Eriana and D. A. Zein, "Artificial Intelligence (Ai) Penerbit Cv. Eureka Media Aksara," pp. 24–32, 2023.
- [13] R. K. Dewi and S. Gischa, "Pengertian, Jenis, dan Sifat Penggunaan dari Multimedia," *kompas.com*, 2023.
- [14] P. Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru J. Ilm.*, vol. 14, no. 1, pp. 1–12, 2021, doi: 10.51672/alfikru.v14i1.33.
- [15] D. E. Cahyono and A. Jayanti, "Implementasi Aplikasi Kasir Berbasis Web pada Toko Ghafya Fruits Shop," *J. Ekon. dan Tek. Inform.*, vol. 10, no. 1, pp. 32–40, 2022.
- [16] E. Handayani and M. H. Ketua, "Antropologi Hukum Peneliti :," 2020.
- [17] J. W. Lalu Muhammad Gitan Prahana, "Lagu Kiddung Dalem Dalam Upacara Adat Nyongkolan Suku Sasak Di Kabupaten Lombok Tengah (Bentuk Penyajian Dan Bentuk Lagu)," *APRON J. Pemikir. Seni Pertunjuk.*, vol. 1, no. 15, pp. 1–11, 2020.