

Pemanfaatan Teknologi Ai Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Untuk Sekolah Dasar

Dina Sopiana¹, Hariman Bahtiar^{2*}, Muh. Adrian Juniarta Hidayat³, M.H. Nasution⁴

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

⁴Teknik Komputer Universitas Hamzanwadi

*harimaob@gmail.com

Abstrak

Pendidikan merupakan komponen penting dalam pengembangan setiap individu, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Dalam konteks pendidikan modern, tujuan pembelajaran memiliki peran yang sangat krusial. Hasil observasi di SDN 1 Korleko menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional dan penggunaan media sederhana masih dominan, sementara media pembelajaran interaktif belum dimanfaatkan secara optimal. Sebanyak 57,89% dari 19 siswa yang diwawancarai menyatakan mengalami kesulitan belajar karena media yang digunakan kurang menarik dan penjelasan guru terkadang sulit dipahami. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan bantuan kecerdasan buatan (AI). Pengembangan media ini diharapkan mampu mengatasi keterbatasan waktu dan sumber daya dalam pembelajaran konvensional, sekaligus membangkitkan minat serta motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode sekuensial linear adalah pendekatan klasik dalam pengembangan sistem atau perangkat lunak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tentang organ tubuh manusia mencapai tingkat keberhasilan sebesar 88%, yang menegaskan bahwa media ini diterima dengan baik dan efektif dalam mendukung tujuan pembelajaran di SDN 1 Korleko. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, serta memberikan kontribusi penting bagi pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat diadopsi oleh institusi pendidikan lainnya.

Kata kunci : Artificial Intelligence, Media pembelajaran, Organ tubuh manusia

Abstract

Education is a vital component in the development of every individual, especially for elementary school students. In the context of modern education, learning objectives play a crucial role. Observations at SDN 1 Korleko indicate that conventional teaching methods and the use of simple media remain dominant, while interactive learning media have not yet been optimally utilized. A total of 57.89% of the 19 students interviewed reported experiencing learning difficulties due to unengaging media and explanations from teachers that were sometimes hard to understand. Therefore, this study aims to design and develop interactive learning media with the assistance of artificial intelligence (AI). The development of this media is expected to overcome limitations of time and resources in conventional learning, while also stimulating students' interest and motivation to learn. The method used in this study is the sequential linear method, a classical approach in system or software development. The results of the study show that the interactive learning media on human body organs achieved a success rate of 88%, confirming that the media was well-received and effective in supporting learning objectives at SDN 1 Korleko. Thus, the use of interactive learning media can be an effective alternative to improve the quality of education in elementary schools and contribute significantly to the development of innovative learning tools that can be adopted by other educational institutions.

Keywords: Artificial Intelligence, Human Body Organs, Learning Media

1. Pendahuluan

Dalam era modern, pendidikan menjadi komponen penting dalam pengembangan setiap individu, khususnya bagi siswa sekolah dasar [1]. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter, nilai-nilai kewarganegaraan, serta kesiapan menghadapi perkembangan teknologi dan digitalisasi yang semakin pesat [2][3]. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki peran signifikan karena mampu membangkitkan minat, motivasi, serta memberikan rangsangan psikologis yang positif bagi peserta didik [4][5]. Media pembelajaran sendiri dapat dipahami sebagai alat grafis, fotografis, maupun elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyajikan kembali informasi visual maupun verbal sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa [6].

Seiring dengan kemajuan teknologi, kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) hadir sebagai inovasi yang dapat mendukung dunia pendidikan. AI mampu menyediakan data dan pengetahuan secara cepat, akurat, serta dapat diakses kapan saja [7]. Dalam konteks pembelajaran, AI tidak hanya meringankan

pekerjaan guru, tetapi juga menghadirkan program pembelajaran interaktif, termasuk fitur permainan edukatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa [8].

Namun, realitas di SDN 1 Korleko menunjukkan bahwa metode pembelajaran masih didominasi oleh cara konvensional seperti membaca buku atau mendengarkan penjelasan guru. Media yang tersedia terbatas pada peralatan sederhana, sehingga sebagian besar siswa merasa kesulitan memahami materi. Berdasarkan wawancara, 57,89% siswa mengaku kesulitan belajar karena media kurang menarik, sementara 68,42% merasa bosan akibat materi yang sulit dipahami. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis AI untuk materi organ tubuh manusia di kelas 5B SDN 1 Korleko. Tujuannya adalah meningkatkan pemahaman konsep dasar tubuh manusia sekaligus menumbuhkan minat belajar siswa melalui pendekatan teknologi yang lebih interaktif dan menarik.

2. Landasan Teori

2.1. Penelitian Terkait

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi telah banyak dilakukan dan memberikan kontribusi signifikan dalam dunia

pendidikan. Muallifatunnafiah, Bahtiar, dan Nurhidayati meneliti pemanfaatan software Artificial Intelligence dalam pengembangan media pembelajaran aksara Sasak berbasis mobile. Hasil penelitian menunjukkan respon yang sangat baik, terbukti dari tidak adanya error serta penilaian positif dari kuesioner terhadap implementasi media interaktif [8]. Selanjutnya, Ningsih, Bahtiar, dan Putra mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Flash pada materi klasifikasi hewan vertebrata. Penelitian ini membantu guru biologi memvisualisasikan konsep abstrak dalam bentuk objek 2D sehingga lebih mudah dipahami siswa [9].

Bahtiar, Djamaluddin, dan Sufriadi meneliti pengenalan arsitektur rumah tradisional Desa Belek Sembalun Lawang menggunakan animasi 3D berbasis Blender. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai upaya dokumentasi sejarah dan kebudayaan lokal [10]. Putra, Maulana, Sadali, dan Mahpuz mengembangkan media interaktif berbasis Flash pada mata pelajaran kewarganegaraan kelas 4. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pakaian dan rumah adat Nusantara serta meningkatnya minat belajar. Penelitian serupa dilakukan oleh

Putra, Sadali, dan Hadi yang mengembangkan media interaktif matematika berbasis Flash untuk siswa kelas 1 MI NW Liqaul Amal. Media ini terbukti meningkatkan pemahaman konsep dasar matematika sekaligus minat belajar siswa [11].

Maufidhoh dan Maghfirah meneliti implementasi pembelajaran berbasis Artificial Intelligence melalui media *Puzzle Maker* pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI membawa dampak positif terhadap perkembangan kognitif siswa, meningkatkan antusiasme, serta memudahkan pemahaman materi. Sudrajat, Permatasari, Wijaya, Setyawan, dan Rahayu menekankan pemanfaatan kecerdasan buatan dalam era masyarakat 5.0, di mana aplikasi AI seperti ChatGPT digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran berbasis multimedia.

Dikananda, Anwar, Dana, dan Ishak mengembangkan media pembelajaran video animasi organ tubuh manusia. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dari 40% menjadi 76%, dengan kenaikan sebesar 36%. Sementara itu, Namri, Kurniadi, dan Suhardi mengembangkan multimedia interaktif IPA pada materi sistem organ tubuh manusia di

SDN 45 Padang Alipan. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan hasil evaluasi meningkat secara signifikan.

Secara keseluruhan, penelitian terdahulu menegaskan bahwa pemanfaatan media interaktif, baik berbasis Flash, animasi 3D, maupun teknologi AI, mampu meningkatkan pemahaman konsep, minat belajar, serta efektivitas proses pembelajaran. Hal ini menjadi landasan penting bagi penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran organ tubuh manusia berbasis AI untuk siswa sekolah dasar.

2.2. Pendidikan di Era Digital

Pendidikan pada abad ke-21 menuntut adanya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Perubahan paradigma dari metode konvensional menuju pembelajaran berbasis digital bertujuan meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta keterlibatan siswa. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai medium yang mampu membentuk karakter, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis peserta didik [12].

2.3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat bantu yang digunakan untuk

menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar. Fungsi utama media adalah mempermudah pemahaman konsep, meningkatkan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Menurut teori komunikasi pendidikan, media berperan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam menyampaikan pesan pembelajaran, baik berupa teks, gambar, audio, maupun animasi interaktif [13].

2.4. Artificial Intelligence (AI) dalam Pendidikan

Artificial Intelligence (AI) adalah sistem komputer yang dirancang untuk meniru kecerdasan manusia. Dalam konteks pendidikan, AI dapat dimanfaatkan untuk menghadirkan media pembelajaran yang adaptif, interaktif, dan personal. AI mampu menyediakan materi sesuai kebutuhan siswa, memberikan umpan balik otomatis, serta menghadirkan simulasi atau permainan edukatif yang meningkatkan keterlibatan. Teori konstruktivisme mendukung penggunaan AI karena siswa dapat membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang lebih aktif dan kontekstual [14].

2.5. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AI

Media interaktif berbasis AI menggabungkan visualisasi, animasi, dan

fitur adaptif yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman konsep abstrak, menumbuhkan minat belajar, serta mengurangi kebosanan dalam kelas [8]. Dalam pembelajaran organ tubuh manusia, media berbasis AI dapat menghadirkan simulasi anatomi, animasi 3D, maupun kuis interaktif yang membantu siswa memahami struktur dan fungsi tubuh secara lebih konkret.

3. Metode Penelitian

3.1. Tahapan Penelitian

Berikut adalah proses pembuatan dari media pembelajaran interaktif :

1. Perencanaan

Langkah awal dalam pengembangan adalah menganalisis kebutuhan pembelajaran yang meliputi materi tentang organ tubuh manusia, setelah menganalisis kebutuhan, struktur konten ditentukan dengan mengorganisasikan materi pelajaran ke dalam beberapa modul, yaitu: pengenalan organ tubuh dan fungsi masing-masing organ.

2. Desain

Storyboard digunakan untuk merencanakan layout halaman utama, halaman materi, halaman quiz, serta halaman profile. Setiap halaman didesain untuk memberikan pengalaman belajar menarik. Tema WordPress yang dipilih disesuaikan dengan kebutuhan. Elemen grafis seperti gambar organ tubuh, ilustrasi, animasi, dan video sederhana dibuat menggunakan Canva dan Bing AI untuk mendukung visualisasi materi. Fitur interaktif seperti kuis dirancang menggunakan quiziz untuk memfasilitasi pembelajaran yang aktif. Pengguna dapat langsung menguji pengetahuan mereka tentang organ tubuh manusia.

3. Pengembangan

Langkah pertama dalam pengembangan adalah instalasi WordPress di server localhost, diikuti dengan konfigurasi dasar seperti pengaturan database, pemilihan tema, dan instalasi plugin seperti Elementor untuk kustomisasi layout. Konten pembelajaran dibuat dan diunggah ke situs. Setiap modul materi mencakup teks, gambar, video, dan animasi yang relevan. Penggunaan multimedia ini bertujuan untuk memperjelas konsep dan mempermudah siswa dalam memahami materi.

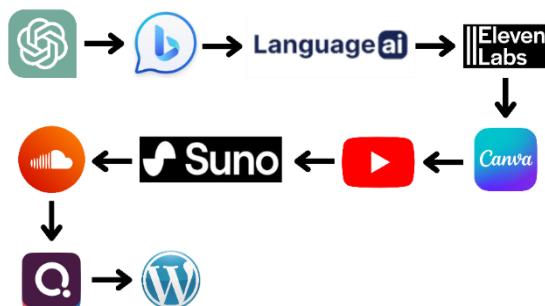
4. Uji coba

Setelah semua fitur diimplementasikan, dilakukan uji fungsionalitas untuk memastikan semua elemen berjalan dengan baik. Uji ini mencakup navigasi antar halaman.



Gambar 1 Proses Pembuatan Media Interaktif

3.2. Proses Perancangan sistem



Gambar 2. Proses Pembuatan Media Interaktif

Keterangan

1. Proses pembuatan media interaktif dimulai dengan pemanfaatan ChatGPT, sebuah perangkat lunak AI canggih, untuk menyusun teks konten dan lirik lagu secara kreatif dan efisien.
2. Bing AI digunakan untuk menciptakan gambar-gambar konten web berkualitas tinggi, termasuk latar

belakang visual yang mendukung estetika dan fungsionalitas situs.

3. LanguangeAI dan ElevenLabs menyediakan solusi AI yang andal untuk mengonversi teks menjadi suara dengan kualitas tinggi, mendukung pengalaman multimedia yang lebih interaktif.
4. Canva dimanfaatkan untuk merancang video pembelajaran yang menarik dengan berbagai fitur desain yang memudahkan pembuatan konten visual yang efektif.
5. Video yang diproduksi melalui Canva diunggah ke YouTube, memanfaatkan platform tersebut untuk berbagi dan menyematkan konten video ke dalam laman web yang telah dikembangkan.
6. Suno AI digunakan dalam pembuatan musik, menghasilkan komposisi yang baru dan berkualitas tinggi untuk meningkatkan pengalaman belajar.
7. Musik yang telah dibuat menggunakan Suno AI diunggah ke soundcloud, sehingga bisa dengan mudah disematkan ke dalam laman web yang telah dikembangkan.
8. Dalam pembuatan Latihan untuk melengkapi media pembelajaran, penulis menggunakan Quiziz sebagai Latihan online yang interaktif dan menarik.

9. Hasil akhir dari semua pembuatan media ini di unggah ke web yang dapat di akses menggunakan jaringan internet.

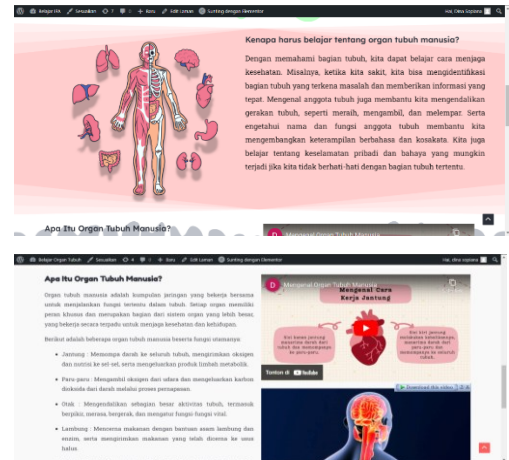
4. Hasil Dan Pembahasan

4.1. Hasil

Implementasi sistem merupakan tahap penesrjemahan perancangan aplikasi sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan. Setelah implementasi maka dilakukan pengujian sistem. Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan pada aplikasi untuk selanjutnya diadakan perbaikan.

- Tampilan Beranda

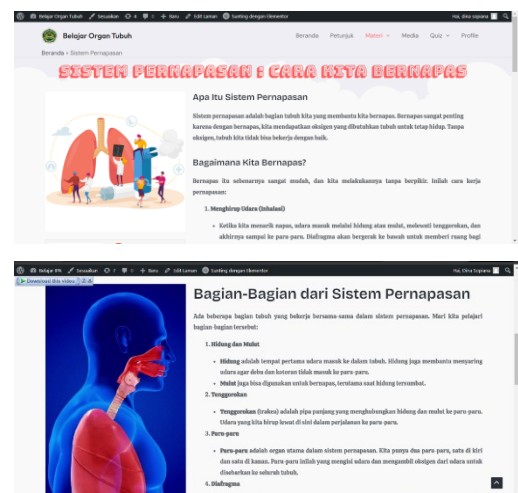
Halaman beranda merupakan halaman yang pertama kali terlihat ketika mengunjungi web pembelajaran interaktif. Pada bagian header halaman beranda akan terdapat nama dan serta logo kampus, serta menu-menu seperti beranda, materi, quiz, dan profile.



Gambar 3 Tampilan Halaman Web

- Halaman Materi

Pada menu materi terdapat *dropdown submenu* yang mengarahkan langsung ke konten yang telah direncanakan. Ini merupakan halaman yang akan muncul ketika tombol navigasi “Mari Mulai” diklik. Pada halam ini terdapat gambar yang relevan dari masing-masing materi serta tombol “Pelajari Lebih Lanjut” yang akan mengarahkan langsung ke penjelasan lebih lanjut tentang materi yang ingin dipelajari



Gambar 4. Halaman Materi

4.2. Pembahasan

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan juga membutuhkan umpan balik dari pengguna, termasuk dari peserta didik atau siswa. Uji coba dilakukan dengan mempraktikkan cara penggunaan media pembelajaran, kemudian siswa diberikan kesempatan untuk mencoba menggunakannya secara langsung. Berikut adalah sampel salah satu respon dari responden :

Tabel 1: Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

No	Siswa	5	4	3	2	1
1.	Media pembelajaran ini membantu saya dalam memahami organ tubuh manusia.	√				
2.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini jelas dan mudah dipahami.	√				
3.	Tampilan visual dan audio dalam media pembelajaran ini menarik.	√				
4.	Saya merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran ini untuk belajar.		√			
5.	Fitur-fitur interaktif (seperti kuis, video, animasi, dan musik) membantu saya memahami materi lebih baik.	√				
6.	Media pembelajaran ini meningkatkan motivasi saya untuk belajar		√			
7.	Saya merasa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran interaktif		√			

8. Quiz yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif menarik. √
9. Media pembelajaran interaktif dapat menghilangkan rasa bosan saat proses pembelajaran. √

Kesimpulan

Sangat Baik

Keterangan penilaian :

5 Poin : Sangat Baik

4 Poin : Baik

3 Poin : Cukup

2 Poin : Kurang

1 Poin : Sangat Tidak Baik

Tabel 2: Persentase Keberhasilan Media Pembelajaran

N O	CAPAIAN	Nilai Diper oleh	Nilai Mak simum	Perse ntase
1.	Media pembelajaran ini membantu saya dalam memahami organ tubuh manusia.	88	100	88%
2.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini jelas dan mudah dipahami.	96	100	96%
3.	Tampilan visual dan audio dalam media pembelajaran ini menarik.	95	100	95%
4.	Saya merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran ini untuk belajar.	88	100	88%
5.	Fitur-fitur interaktif (seperti kuis, video, animasi, dan musik) membantu saya memahami materi lebih baik.	84	100	84%

6.	Media pembelajaran ini meningkatkan motivasi saya untuk belajar	88	100	88%
7.	Saya merasa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran interaktif	80	100	80%
8.	Quiz yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif menarik.	85	100	85%
9.	Media pembelajaran interaktif dapat menghilangkan rasa bosan saat proses pembelajaran.	88	100	88%
TOTAL/RATA-RATA		792	900	88%

Penilaian yang dilakukan oleh 20 siswa kelas 5 di SDN 1 Korleko menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tentang organ tubuh manusia memperoleh hasil validasi dengan kriteria sangat baik pada aspek pemahaman materi, kejelasan penyajian, tampilan visual dan audio, fitur interaktif seperti kuis, video, animasi, dan musik, serta daya tarik kuis yang ditampilkan, sementara aspek kenyamanan penggunaan, peningkatan motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa, dan kemampuan menghilangkan rasa bosan memperoleh kriteria baik. Berdasarkan evaluasi guru dan siswa dengan pilihan kriteria “sangat baik”, “baik”, “cukup”, “kurang”, atau “sangat tidak baik”, media ini mencapai tingkat keberhasilan sebesar 88%, yang menegaskan bahwa media pembelajaran

interaktif organ tubuh manusia diterima dengan baik dan efektif dalam mendukung tujuan pembelajaran. Keberhasilan tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh penilaian positif, tetapi juga oleh adanya penilaian “kurang” yang memberikan kontribusi penting terhadap evaluasi keseluruhan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini telah memenuhi standar yang ditetapkan dan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 1 Korleko, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web dengan bantuan software Artificial Intelligence (AI) terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi organ tubuh manusia. Fitur-fitur interaktif seperti quiz, animasi, video, musik, dan simulasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan, serta mempermudah siswa dalam memahami konsep yang sulit. Optimalisasi media melalui pemanfaatan AI untuk menghasilkan gambar, video, dan audio menjadikan pembelajaran lebih menarik dan inovatif.

Umpan balik dari guru dan siswa menunjukkan penerimaan yang sangat baik,

dengan guru menilai media ini dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan tingkat keberhasilan sebesar 88%, yang menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif tentang organ tubuh manusia diterima dengan baik dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran di SDN 1 Korleko.

Daftar Pustaka

- [1] V. A. Nurazizah, "Effectiveness of Student Character Education in the Digital Age of Elementary Schools : A Systematic Literature Review," vol. 9, no. 1, pp. 1–10, 2025.
- [2] T. D. Anggraeni, A. T. Lidyasari, and A. Herwanto, "Impact of Digital Media on Character Development and Social Skills Among Primary School Students at Sekolah Indonesia Jeddah," vol. 17, pp. 832–841, 2025, doi: 10.35445/alishlah.v17i1.6031.
- [3] A. Sudianto, H. Bahtiar, and M. F. Wajdi, "Penerapan Aplikasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Perguruan Tinggi Kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka sesuai Peraturan Mendikbud No . 3 Tahun 2020 , memberikan hak kepada mahasiswa untuk 3 semester belaj," vol. 6, no. 2, pp. 421–430, 2023.
- [4] M. Saiful *et al.*, "Pengabdian Masyarakat : Pelatihan Pemanfaatan TIK Untuk Guru dan Siswa di MA NW Tembung Putik," vol. 1, no. 1, pp. 22–29, 2023.
- [5] H. Bahtiar, S. Nirmala, and L. M. Samsu, "Pengembangan Media Video Cerita Kartun Animasi 3D Menggunakan Artificial Intelligence (AI) dengan Tema Mitigasi Gempa Pengembangan media video cerita kartun animasi (3D) menggunakan (Artificial Intelligence atau AI) telah terbukti menjadi salah satu," *Print. J. Pengemb. Rekayasa Inform. dan Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 15–26, 2025, doi: 10.29408/jprinter.v3i1.30918.
- [6] S. A. Atna Tiningrum*, Ade Eka Anggraini, Radeni Sukma Indra Dewi, "Strengthening character and citizenship education: a case study of teaching materials in elementary schools Atna," vol. 9, no. 2, pp. 170–177, 2025.
- [7] M. Adrian, J. Hidayat, Y. K. Putra, and R. Wulan, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya Berbasis Augmented Reality Kata kunci : Augmented Reality , Media Pembelajaran , Sistem Tata Surya Keywords : Augmented Reality , Learning Media , Solar System . Kemajuan teknologi merupakan h," *Print. J. Pengemb. Rekayasa Inform. dan Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 84–93, 2025, doi: 10.29408/jprinter.v3i1.31065.
- [8] 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, 2024, doi: 10.29408/jit.v7i1.24237.
- [9] T. F. Ningsih, H. Bahtiar, and Y. K.

- Putra, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Pada Materi Klasifikasi Hewan Vertebrata Mata Pelajaran Biologi Kelas VII SMP,” *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 5, no. 1, pp. 30–41, 2022, doi: 10.29408/jit.v5i1.4388.
- [10] H. Bahtiar; Muhammad Djamaludin; M Rizal Supriandi, “Pengenalan Arsitektur Rumah Tradisional Desa Belek Sembalun Lawang Lombok Dengan Menggunakan Animasi 3d Menggunakan Blender Sebagai Media Pembelajaran,” *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 3, no. 1, 2020.
- [11] 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.
- [12] W. Yasa, K. Yogi, and P. Lesmana, “Transformation of Character Education Based on THK for Elementary School Students in the Digital Era,” vol. 13, no. 1, pp. 41–49, 2025.
- [13] 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.
- [14] S. L. Zahara, Z. U. Azkia, and M. M. Chusni, “Implementasi Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Bidang Pendidikan,” *J. Penelit. Sains dan Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 15–20, Apr. 2023, doi: 10.23971/jpsp.v3i1.4022.