

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI DALAM PENGENALAN ILMU KEBUDAYAAN TARI KEBAGH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KECERDASAN BUATAN BERBASIS WEB

Nurmaleni¹, Yendi Putra², Etika Melsyah P³, Yulhan⁴, Edwin Anwar⁵

¹Institut Teknologi Pagar Alam, Jl. Masik Siagim No.75, Pagar Alam, Sumatera Selatan, Indonesia

^{2, 3, 4, 5}Universitas Mahaputra Muhammad Yamin, Solok, Sumatra Barat, Indonesia

Email: lenipga@gmail.com

Article History

Received: 17-07-2026

Revision: 03-08-2026

Accepted: 07-08-2026

Published: 10-08-2026

Abstract. The preservation of local culture requires learning media that keep pace with technological advancements, enabling the younger generation to engage with history and cultural values in a more compelling and interactive manner. One such local cultural element is the Kebugh Dance, a cultural icon of the Besemah community in Pagar Alam City. This study aims to develop and implement a web-based learning medium utilizing artificial intelligence (AI) technology to introduce the history, music, folklore, and cultural aspects associated with the Kebugh Dance. The research methodology encompasses problem analysis, data collection, design, planning, development, testing, and implementation. Data were gathered through observation and user testing involving visitors to the Pagar Alam City Government Library, comprising both students and the general public. The learning medium was developed as a website featuring videos, images, audio, music the interactive delivery of cultural information. Testing results revealed no errors in content delivery, while the media assessment achieved a score total of 83.3%, placing it in the "good" category. Consequently, the developed web-based learning medium is deemed suitable for use as an educational tool to introduce and support the preservation of the Kebugh Dance culture at the Pagar Alam City Government Library.

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

Abstrak. Pelestarian budaya lokal perlu didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi agar generasi muda dapat mengenal sejarah dan nilai budaya secara lebih menarik dan interaktif. Salah satu budaya lokal yang perlu diperkenalkan adalah Tari Kebugh, yang merupakan salah satu ikon budaya masyarakat Besemah di Kota Pagar Alam. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis web dengan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) untuk memperkenalkan sejarah, musik, cerita rakyat, dan unsur budaya yang berkaitan dengan Tari Kebugh. Penelitian menggunakan tahapan analisis masalah, pengumpulan data, desain, perancangan, pengembangan, uji coba, dan implementasi. Data diperoleh melalui pengamatan dan uji coba media kepada pengunjung Perpustakaan Pemerintah Kota Pagar Alam yang terdiri atas pelajar dan masyarakat umum. Media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk situs web yang dilengkapi video, gambar, audio, musik mendukung penyampaian informasi budaya secara interaktif. Hasil uji coba menunjukkan tidak ditemukan kesalahan dalam penyampaian materi, sedangkan hasil penilaian media secara keseluruhan mencapai 83.3% dengan kategori baik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan dinilai layak digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk memperkenalkan dan mendukung pelestarian budaya Tari Kebugh di Perpustakaan Pemerintah Kota Pagar Alam.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Web, Artificial Intelligence (AI), Kebudayaan

How to Cite: Nurmaleni., Putra, Y., Melsyah P, E., Yulhan., & Anwar, E. (2026). Implementasi Teknologi dalam Pengenalan Ilmu Kebudayaan Tari Kebugh Sebagai Media Pembelajaran Kecerdasan Buatan Berbasis Web. *HORIZON: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 4 (4), 4634-4643. <http://doi.org/10.54373/hijm.v4i4.6998>

PENDAHULUAN

Pelestarian budaya lokal menghadapi tantangan di tengah modernisasi dan perubahan pola interaksi masyarakat, khususnya generasi muda. Perubahan sosial dan masuknya budaya populer dapat mengurangi minat generasi muda terhadap kesenian tradisional apabila tidak diikuti dengan strategi pewarisan dan dokumentasi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Kondisi tersebut juga menjadi tantangan bagi Tari Kebagh sebagai salah satu warisan budaya masyarakat Besemah di Kota Pagar Alam, Sumatra Selatan. Penelitian Wijaya et al. (2025) menunjukkan bahwa Tari Kebagh memiliki nilai historis, sosial, spiritual, dan filosofis yang kuat serta berperan sebagai simbol identitas budaya masyarakat Besemah. Namun, keberlangsungannya menghadapi berbagai tantangan, antara lain kurangnya regenerasi penari, pengaruh budaya populer, serta keterbatasan dokumentasi dan promosi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelestarian Tari Kebagh tidak cukup hanya dilakukan melalui pewarisan secara langsung, tetapi perlu didukung oleh strategi dokumentasi dan pemanfaatan teknologi digital.

Tari Kebagh atau Kebar merupakan tari tradisional masyarakat Besemah yang berkembang di Kota Pagar Alam, Sumatra Selatan. Tari ini dahulu dikenal dengan nama Tari Semban Bidodari dan memiliki ciri khas gerakan membuka kedua tangan secara lebar menyerupai sayap. Istilah *Kebagh* berasal dari bahasa Besemah yang bermakna mengebarkan sayap. Dalam tradisi masyarakat setempat, pertunjukan Tari Kebagh juga berkaitan dengan nilai dan praktik budaya tertentu, termasuk ritual sebelum pertunjukan. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa Tari Kebagh bukan sekadar seni pertunjukan, tetapi merupakan bagian dari sistem pengetahuan dan identitas budaya masyarakat Besemah. Nilai budaya yang terkandung dalam Tari Kebagh menjadikannya penting untuk diperkenalkan kepada generasi muda. Namun, pengenalan budaya melalui cara-cara konvensional memiliki keterbatasan dalam menjangkau masyarakat yang semakin terbiasa memperoleh informasi melalui perangkat dan media digital. Penelitian Wijaya et al. (2025) mengidentifikasi minimnya dokumentasi dan promosi sebagai salah satu tantangan dalam pelestarian Tari Kebagh serta merekomendasikan digitalisasi sebagai bagian dari strategi pelestarian. Dengan demikian, diperlukan bentuk penyajian informasi budaya yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga interaktif dan mudah diakses oleh masyarakat luas.

Digitalisasi budaya menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan tersebut. Daryanti et al. (2019) menempatkan digitalisasi tari tradisional sebagai strategi penting dalam menghadapi tantangan pelestarian seni budaya di era modern. Melalui digitalisasi, informasi mengenai seni tradisional dapat didokumentasikan dan disebarluaskan

secara lebih luas melalui media digital. Dalam konteks Tari Kebagh, digitalisasi memungkinkan integrasi berbagai informasi seperti sejarah, gerakan tari, musik pengiring, serta nilai filosofis ke dalam satu sistem yang dapat diakses dengan mudah.

Pemanfaatan media berbasis web menjadi relevan karena mampu menyajikan informasi dalam bentuk multimedia yang lebih kaya dan interaktif. Media berbasis web dapat mengintegrasikan teks, gambar, video, audio, dan animasi sehingga pengguna tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran. Penelitian Wiyono et al. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis website dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, sementara Reswaya et al. (2024) menegaskan bahwa media berbasis web mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Selain itu, Ayuningtyas et al. (2024) menyatakan bahwa media web dapat mengemas konten multimedia secara lebih menarik melalui fitur interaktif seperti animasi dan presentasi.

Perkembangan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) turut membuka peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran digital. AI dapat digunakan untuk meningkatkan interaktivitas, personalisasi, serta efektivitas penyampaian informasi kepada pengguna. Natsir et al. (2024) menunjukkan bahwa AI dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam pembelajaran, sedangkan Sabrina et al. (2025) menegaskan bahwa AI berpotensi mengembangkan media pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan pengguna. Namun, pemanfaatan AI dalam konteks pelestarian budaya lokal, khususnya untuk memperkenalkan Tari Kebagh melalui media berbasis web, masih relatif terbatas.

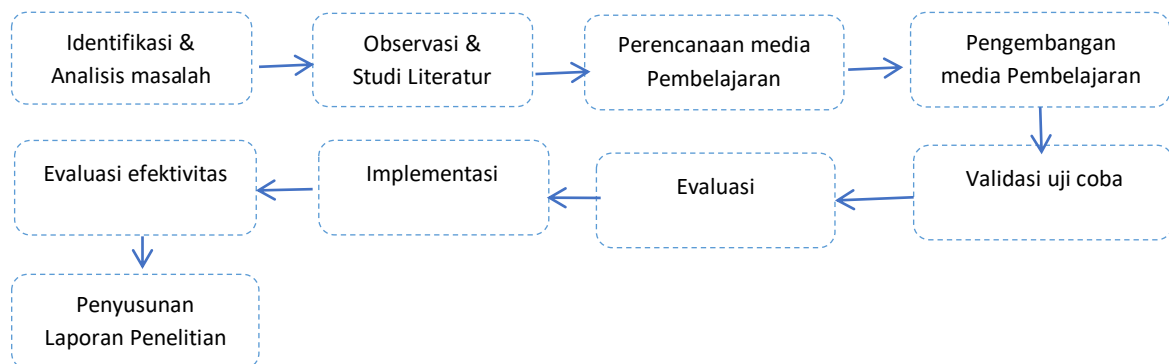
Berdasarkan kondisi tersebut, masih terdapat kesenjangan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan konten budaya Tari Kebagh, teknologi web, multimedia, dan kecerdasan buatan dalam satu sistem yang terpadu. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web berbantuan kecerdasan buatan guna memperkenalkan Tari Kebagh kepada masyarakat. Media yang dikembangkan diharapkan dapat menyajikan informasi budaya secara lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses, sehingga mendukung upaya pelestarian budaya lokal di era digital.

METODE

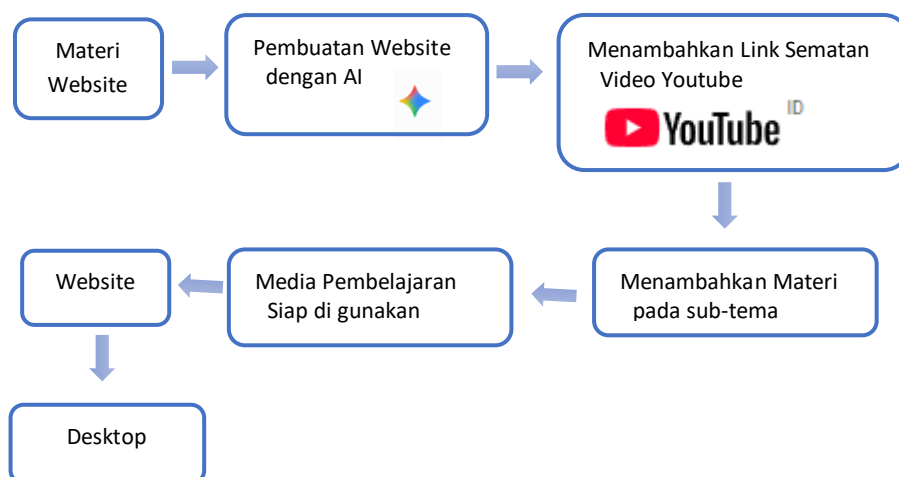
Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis web dengan bantuan teknologi *Artificial Intelligence (AI)* dalam pengenalan Tari Kebagh Besemah. Pengembangan media dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi, uji coba, revisi, dan

implementasi di Perpustakaan Pemerintah Kota Pagar Alam. Penelitian dilaksanakan di Perpustakaan Pemerintah Kota Pagar Alam dengan subjek pengunjung perpustakaan, khususnya pelajar, serta tenaga perpustakaan yang dipilih secara *purposive sampling*. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Observasi dan wawancara digunakan untuk analisis kebutuhan, sedangkan kuesioner digunakan untuk menilai kelayakan media berdasarkan aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, interaktivitas, dan kebermanfaatan.

Pengembangan media dilakukan dengan mengumpulkan dan menyusun materi Tari Kebagh, kemudian mengintegrasikannya ke dalam website berbasis web dengan bantuan AI (Gemini) serta sumber multimedia dari YouTube. Media yang telah dikembangkan divalidasi, diuji coba kepada pengguna, kemudian direvisi berdasarkan masukan sebelum diimplementasikan di perpustakaan. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif, sedangkan data kuantitatif dari kuesioner dianalisis menggunakan persentase dengan rumus: $(\text{skor diperoleh} / \text{skor maksimum}) \times 100\%$. Hasil persentase digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media, disertai masukan pengguna sebagai dasar perbaikan.



Gambar 1. Tahapan Penelitian



Gambar 2. Proses Pembuatan

HASIL

Hasil penelitian berupa media pembelajaran interaktif berbasis web yang dikembangkan untuk mengenalkan Tari Kebagh Besemah kepada pengunjung Perpustakaan Pemerintah Kota Pagar Alam. Media memuat informasi mengenai sejarah dan makna Tari Kebagh serta dilengkapi video penampilan tari sebagai sumber belajar visual. Tampilan media disajikan secara sederhana dengan mengintegrasikan teks, gambar, video, dan tautan multimedia.



Gambar 3. Tampilan Web



Gambar 4. Tampilan Video

Selain menghasilkan media pembelajaran, penelitian ini memperoleh data respons pengguna terhadap media yang dikembangkan. Penilaian difokuskan pada empat aspek, yaitu kemudahan penggunaan website, kemudahan memahami materi, kejelasan video dan audio, serta keteraksesan tautan video.

Tabel 1. Respons Pengguna terhadap Media Pembelajaran Interaktif Tari Kebagh

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase
1	Website mudah digunakan	80	90	88,9%
2	Materi mudah dipahami	75	90	83,3%
3	Video jelas dan suara musik tidak terganggu	75	90	83,3%
4	Tautan YouTube dapat terbuka dengan baik	70	90	77,8%
Total		300	360	83,3%

Berdasarkan Tabel 1, aspek dengan skor tertinggi adalah kemudahan penggunaan website dengan persentase 88,9%. Hal ini menunjukkan bahwa struktur navigasi dan penyajian media relatif mudah digunakan oleh pengguna. Aspek pemahaman materi dan kejelasan video memperoleh persentase yang sama, yaitu 83,3%, sedangkan aspek keteraksesan tautan video memperoleh persentase 77,8%. Dengan demikian, seluruh aspek memperoleh penilaian positif, meskipun keteraksesan tautan video menjadi aspek yang memperoleh skor relatif paling rendah dibandingkan aspek lainnya. Secara keseluruhan, skor yang diperoleh adalah 300 dari skor maksimum 360 atau sebesar 83,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memperoleh respons pengguna yang positif berdasarkan aspek yang diukur. Temuan ini terutama menunjukkan penerimaan pengguna terhadap aspek kemudahan penggunaan, penyajian materi, dan penggunaan multimedia dalam media pembelajaran.

DISKUSI

Temuan penelitian menunjukkan bahwa kekuatan utama media terletak pada kemudahan penggunaan dan penyajian informasi secara multimedia. Persentase tertinggi terdapat pada aspek kemudahan penggunaan website, yaitu 88,9%. Temuan ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah memiliki struktur penyajian yang relatif mudah dipahami pengguna. Dalam konteks pembelajaran kebudayaan, kemudahan navigasi penting karena pengguna tidak hanya membutuhkan informasi, tetapi juga harus dapat berpindah dari satu materi ke materi lainnya tanpa mengalami kesulitan teknis. Hal ini sejalan dengan pendapat Nielsen (2012) yang menyatakan bahwa usability atau kemudahan penggunaan merupakan faktor utama dalam keberhasilan sistem berbasis web, terutama dalam konteks edukasi digital.

Respons positif terhadap pemahaman materi sebesar 83,3% menunjukkan bahwa penyajian informasi Tari Kebagh melalui kombinasi teks dan unsur visual dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Penggunaan multimedia memberikan kesempatan kepada pengguna untuk memperoleh informasi kebudayaan melalui lebih dari satu bentuk representasi.

Informasi mengenai sejarah dan makna Tari Kebagh tidak hanya disampaikan dalam bentuk teks, tetapi juga diperkuat melalui gambar dan video sehingga objek budaya dapat dipahami secara lebih konkret. Mayer (2009) dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menjelaskan bahwa kombinasi teks dan visual dapat meningkatkan pemahaman karena informasi diproses melalui dua saluran kognitif yang berbeda.

Aspek video dan audio juga memperoleh persentase 83,3%. Temuan ini menunjukkan bahwa komponen audiovisual memiliki peran dalam memperkaya penyajian materi kebudayaan. Video memungkinkan pengguna mengamati Tari Kebagh secara langsung, terutama unsur gerakan yang sulit dijelaskan hanya melalui deskripsi tertulis. Dengan demikian, video dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai pelengkap informasi budaya, bukan sebagai bukti bahwa media secara langsung meningkatkan kemampuan belajar pengguna. Sejalan dengan itu, Mayer (2009) juga menegaskan bahwa media audiovisual efektif dalam membantu *meaningful learning* apabila digunakan sebagai pendukung, bukan sekadar elemen dekoratif.

Aspek tautan YouTube memperoleh persentase paling rendah, yaitu 77,8%. Meskipun masih menunjukkan respons positif, hasil tersebut menunjukkan bahwa integrasi sumber eksternal merupakan bagian yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media berbasis web. Akses terhadap tautan eksternal dapat dipengaruhi oleh koneksi internet, ketersediaan video, atau perubahan pada sumber yang berada di luar kendali pengembang. Oleh karena itu, media sebaiknya menyediakan informasi utama secara mandiri dan menjadikan sumber eksternal sebagai materi pendukung. Temuan ini sejalan dengan penelitian mengenai e-learning yang menekankan pentingnya *content stability* dan kemandirian materi dalam sistem pembelajaran digital (Ally, 2004).

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran budaya, temuan penelitian ini memperlihatkan pola yang sejalan, yaitu penggunaan unsur visual dan multimedia dapat memperkaya penyajian informasi budaya dan meningkatkan daya tarik media bagi pengguna. Penelitian Sari dan Susanti (2020) serta Pratama et al. (2021) juga menunjukkan bahwa media berbasis web dan multimedia interaktif mampu meningkatkan keterlibatan pengguna dalam pembelajaran budaya lokal. Namun, kontribusi penelitian ini terletak pada penerapan media berbasis web untuk memperkenalkan Tari Kebagh Besemah dalam konteks perpustakaan daerah. Media tersebut tidak hanya menyajikan informasi tekstual, tetapi mengintegrasikan sejarah, makna, gambar, video, dan audio dalam satu lingkungan pembelajaran.

Temuan penelitian juga perlu dipahami sesuai dengan batasan data yang diperoleh. Persentase 83,3% menunjukkan respons positif pengguna terhadap media pada aspek yang diukur, bukan peningkatan pengetahuan atau hasil belajar pengguna. Penelitian ini belum mengukur perubahan pengetahuan pengguna sebelum dan sesudah menggunakan media. Oleh karena itu, klaim bahwa media meningkatkan pengetahuan, motivasi, atau apresiasi budaya tidak dapat disimpulkan secara langsung dari data respons pengguna. Klaim tersebut memerlukan pengukuran tambahan, seperti *pretest-posttest*, wawancara mendalam, atau instrumen khusus untuk mengukur pengetahuan dan apresiasi budaya, sebagaimana direkomendasikan dalam penelitian evaluasi media pembelajaran (Arikunto, 2013). Dengan demikian, hasil penelitian memberikan bukti awal bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web dapat diterima dengan baik sebagai sarana penyajian informasi mengenai Tari Kebagh Besemah. Media memiliki potensi untuk mendukung pengenalan budaya lokal di lingkungan perpustakaan, tetapi efektivitasnya dalam meningkatkan pengetahuan dan apresiasi budaya masih perlu diuji melalui penelitian lanjutan dengan desain evaluasi pembelajaran yang lebih kuat.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web yang mengintegrasikan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dapat digunakan sebagai sarana pengenalan Tari Kebagh Besemah di lingkungan Perpustakaan Pemerintah Kota Pagar Alam. Media yang dikembangkan mampu mengintegrasikan informasi mengenai sejarah dan makna Tari Kebagh dengan unsur multimedia berupa gambar, video, audio, dan tautan pendukung sehingga informasi kebudayaan dapat disajikan secara lebih interaktif dan mudah diakses oleh pengguna.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengguna memberikan respons positif terhadap media, terutama pada aspek kemudahan penggunaan, penyajian materi, dan penggunaan multimedia. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media digital dapat menjadi salah satu alternatif untuk menghadirkan informasi budaya lokal dalam bentuk yang lebih sesuai dengan karakteristik pembelajaran berbasis teknologi. Namun, hasil penelitian ini terutama menggambarkan penerimaan dan penilaian pengguna terhadap media, sehingga belum dapat digunakan untuk menyimpulkan peningkatan pengetahuan atau apresiasi budaya secara langsung. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis web yang memanfaatkan teknologi AI untuk mendokumentasikan dan memperkenalkan Tari Kebagh Besemah sebagai bagian dari budaya lokal Pagar Alam. Media

tersebut berpotensi dimanfaatkan sebagai sumber informasi dan pembelajaran kebudayaan di perpustakaan maupun lingkungan pendidikan. Pengembangan selanjutnya perlu menguji dampak media terhadap peningkatan pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi pengguna terhadap Tari Kebagh melalui desain evaluasi pembelajaran yang lebih terukur serta melibatkan jumlah dan karakteristik pengguna yang lebih beragam.

REKOMENDASI

Hasil restorasi video dokumentar pada pemerintahan yang tersimpan di perpustakaan, lebih baik lagi jika ditambahkan pada website yang mengangkat sejarah daerah. Masyarakat umum juga siswa pelajar mampu mempelajari budaya per-daerah masing-masing sesuai dengan website atau aplikasi yang di bangun oleh peneliti berikutnya.

REFERENSI

- Ally, M. (2004). *Foundations of educational theory for online learning*. Athabasca University.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Ayuningtyas, G., Bilqis, N. M., Permatasari, A. D., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis web Genially untuk meningkatkan kompetensi guru di sekolah dasar. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2404–2407. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3697>
- Husna, E. A., Surherni, Hardi, & Maghfirah, A. M. (2026). Pertunjukan Tari Kebagh di Dusun Pelangkenidai Pagaralam Sumatera Selatan: Perkembangan dan upaya pelestarian. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 9(7).
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Natsir, M. S., Alam, S., Syam, A., Zulkarnain, A., & Gading, G. (2024). Pemanfaatan aplikasi Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran pada SMA Rahmatul Asri Enrekang. *Jurnal SOLMA*, 13(3), 2338–2348. <https://doi.org/10.22236/solma.v13i3.15788>
- Nielsen, J. (2012). *Usability engineering*. Morgan Kaufmann.
- Pratama, A., Hidayat, T., & Lestari, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk pengenalan budaya lokal. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 115–126.
- Reswaya, A., Iyakrus, & Syafaruddin. (2024). Pengembangan media pembelajaran sepak takraw berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar. *JURNAL PENJAKORA*, 11(1), 116–123. <https://doi.org/10.23887/jurnalpenjakora.v11i1.76436>
- Sabrina, E., Safira, D., Sitepu, J., Safitri, N., Sinaga, N. I., & Shahdana. (2025). Kecerdasan buatan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital: Literature review. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 5(1). <https://doi.org/10.58917/aijes.v5i1.544>

- Sari, R., & Susanti, E. (2020). Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam pembelajaran seni budaya. *Jurnal Pendidikan Seni*, 18(1), 45–56.
- Watikasari, S. U., Iyakrus, & Destriani. (2023). Pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis web di kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 19(2), 17–28. <https://doi.org/10.21831/jpji.v19i2.67377>
- Wijaya, T., Amelia, S., & Wargadalem, F. R. (2025). Kearifan lokal: Peranan Tari Kebagh dalam membentuk identitas budaya Suku Besemah. *JAWI*, 8(1), 61–76. <https://doi.org/10.24042/00202582720900>