

# Sosialisasi Pelestarian Aksara Sasak Di Era Digital

Ahmat Adil<sup>1\*</sup>, Muhammad Tajuddin<sup>1</sup>, Andi Sofyan Anas<sup>1</sup>, Raden Fany Printi Ardi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Bumigora, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Seni Rupa, Universitas Pendidikan Mandalika, Indonesia

\*Corresponding author : [ahmat.adil@universitasbumigora.ac.id](mailto:ahmat.adil@universitasbumigora.ac.id)

**Abstract.** *As one of the local cultural heritages of the Sasak people, the Sasak script holds high historical, linguistic, and cultural identity value. However, in the current digital era, the existence of the Sasak script is increasingly threatened due to the dominant use of the Latin alphabet and the low interest of the younger generation in learning it. Therefore, strategic efforts are needed to preserve the Sasak script through an approach relevant to technological developments. This study aims to socialize the preservation of the Sasak script by utilizing digital media as a means of education and information dissemination. The methods used include counseling activities, training, and the use of digital platforms such as social media and interactive learning applications. The results of the activity indicate that the use of digital technology can enrich the knowledge and interest of the community, especially the younger generation, in learning the Sasak script. Thus, the integration of cultural preservation and digital technology is a very effective step to ensure that the Sasak script does not disappear amidst the current of modernization. The results of the evaluation involving 30 respondents showed that the majority of participants gave a positive assessment of the educational game used. The aspect with the highest score was System Integration, with a score of 96.67%, indicating that the system is running well and is optimally integrated. Furthermore, the Art and Aesthetics aspect received the second highest score, at 90%. Therefore, it can be concluded that the use of educational game-based digital media is considered effective, engaging, and beneficial in supporting the learning process and preserving the Sasak script.*

**Keywords :** *Sasak script, cultural preservation, socialization, digital era.*

**Abstrak.** Sebagai salah satu warisan budaya lokal masyarakat suku Sasak, aksara Sasak memiliki nilai historis, linguistik, dan identitas budaya yang tinggi. Namun, di era digital saat ini, eksistensi aksara Sasak semakin terancam akibat dominasi penggunaan alfabet Latin serta rendahnya minat generasi muda dalam mempelajarinya. Oleh karena itu, diperlukan upaya strategis untuk melestarikan aksara Sasak melalui pendekatan yang relevan dengan perkembangan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan sosialisasi pelestarian aksara Sasak dengan memanfaatkan media digital sebagai sarana edukasi dan penyebaran informasi. Metode yang digunakan meliputi kegiatan penyuluhan, pelatihan, serta pemanfaatan platform digital seperti media sosial dan aplikasi pembelajaran interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital mampu memperkaya pengetahuan dan daya tarik masyarakat, khususnya generasi muda, untuk mempelajari aksara Sasak. Dengan demikian, terintegrasinya pelestarian budaya dan teknologi digital menjadi langkah yang sangat efektif untuk menjaga agar ditengah arus modernisasi aksara Sasak tidak punah. Hasil evaluasi yang melibatkan 30 responden menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memberikan penilaian positif terhadap game edukasi yang digunakan. Aspek dengan nilai tertinggi adalah *System Integration* dengan persentase 96,67%, menunjukkan bahwa sistem berjalan dengan baik dan terintegrasi secara optimal. Selain itu, aspek *Art and Aesthetic* memperoleh nilai tinggi kedua sebesar 90%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital berbasis game edukasi dinilai efektif, menarik, dan bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran serta pelestarian aksara Sasak.

**Kata Kunci:** Aksara Sasak, pelestarian budaya, sosialisasi, era digital.

## 1. PENDAHULUAN

Sebagai salah satu peninggalan budaya, aksara Sasak memiliki nilai penting bagi masyarakat Lombok. Aksara ini digunakan dalam berbagai naskah tradisional, seperti lontar dan geguritan, yang berisi catatan sejarah, nilai-nilai moral, serta kearifan lokal. Sebagai warisan yang bernilai tinggi, dalam perjalanannya untuk menjaga keberlangsungan eksistensinya di tengah kemajuan zaman telah menghadapi berbagai hambatan. Pola komunikasi dan cara belajar masyarakat di era dimana perkembangan teknologi digital sangat pesat, menyebabkan penggunaan aksara Sasak kian menurun dalam kehidupan sehari-hari. Sebesar gen z lebih terbiasa dengan alfabet Latin dan bahkan kurang mengenal aksara tradisional mereka sendiri, termasuk aksara Sasak. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan yang mendesak untuk melestarikan aksara Sasak agar tidak semakin terlupakan oleh generasi mendatang (Tajuddin, Adil, et al., 2022).

Aksara Sasak, yang dikenal pula dengan sebutan Aksara Jejawen atau Baluk Olas (Delapan Belas), sebagai warisan tradisi tulis masyarakat Sasak, memuat nilai historis, linguistik, dan identitas budaya yang sangat penting. Tetapi dominasi penggunaan huruf Latin serta rendahnya minat gen z untuk memahaminya membuat keberadaan aksara sasak kini kian tersisih. Faktor-faktor tersebutlah yang dapat menjadi potensi sebab punahnya aksara daerah, sementara kekayaan budaya local inilah yang dapat memperkaya budaya Nusantara (Tajuddin, Anas, et al., 2022).

Di era modern yang serba digital ini, pelestarian budaya dan warisan leluhur menjadi semakin penting untuk diperhatikan. Salah satu bentuk warisan budaya yang memiliki nilai historis tinggi adalah naskah kuno, termasuk naskah-naskah dari suku Sasak di Lombok. Naskah kuno Sasak telah mewariskan dari generasi ke generasi serta menyimpan berbagai informasi berharga berupa sejarah, adat istiadat, agama, ilmu pengetahuan, dan kesenian. Namun demikian, keberadaan naskah-naskah ini terancam oleh berbagai faktor seperti kerusakan fisik, pencurian, dan kurangnya pemahaman akan pentingnya pelestarian (Anas et al., 2025).

Teknologi digital menawarkan solusi inovatif untuk menjaga dan melestarikan naskah kuno tersebut. Melalui digitalisasi, naskah-naskah kuno dapat diubah menjadi format digital yang lebih mudah diakses, dipelajari, dan dilestarikan. Proses digitalisasi ini tidak hanya bertujuan untuk melindungi naskah dari kerusakan fisik, tetapi juga untuk memperluas aksesibilitas bagi khalayak umum, terutama gen z dengan pengetahuan teknologinya (Tajuddin et al., 2023).

Pelestarian aksara Sasak di era digital memiliki peran vital, untuk keberlanjutan identitas budaya di tengah perkembangan zaman yang ditandai arus globalisasi yang semakin kuat. Aksara Sasak bukan hanya sekadar sistem tulisan, tetapi juga merupakan media yang menyimpan sejarah, nilai moral, serta kearifan lokal masyarakat Lombok. Tanpa upaya pelestarian yang serius, aksara ini berisiko semakin ditinggalkan, khususnya oleh gen z yang lebih akrab dengan teknologi modern dan penggunaan alfabet Latin (Adriani et al., 2023).

Di era digital, pelestarian aksara Sasak menjadi semakin relevan karena teknologi justru dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk memperkenalkan kembali aksara tersebut secara lebih luas dan menarik. Melalui media sosial, aplikasi pembelajaran, website, hingga digitalisasi naskah lontar, aksara Sasak dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat kapan saja dan di mana saja. Hal ini membuka peluang besar untuk meningkatkan minat belajar, terutama bagi generasi muda.

Selain itu, pelestarian aksara Sasak juga penting untuk menjaga keberagaman budaya Nusantara. Setiap aksara daerah memiliki ciri khas dan nilai unik yang menjadi bagian dari

kekayaan budaya Indonesia. Jika aksara Sasak punah, maka akan hilang pula sebagian identitas budaya masyarakat Sasak. Oleh karena itu, integrasi antara pelestarian budaya dan teknologi digital menjadi langkah strategis agar aksara Sasak tetap hidup, berkembang, dan dikenal oleh generasi sekarang maupun yang akan datang (Anas et al., 2025).

Peran media digital dalam pelestarian aksara Sasak sangat penting karena mampu menjembatani antara warisan budaya tradisional dengan kebutuhan dan kebiasaan masyarakat modern, khususnya generasi muda (Tajuddin et al., 2023).

Pertama, media digital berfungsi sebagai sarana edukasi yang interaktif dan mudah diakses. Melalui aplikasi pembelajaran, website, maupun video edukatif, masyarakat dapat mempelajari aksara Sasak kapan saja dan di mana saja. Penyajian materi dalam bentuk visual, audio, dan animasi membuat proses belajar menjadi lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Kedua, media digital berperan dalam meningkatkan minat generasi muda. Generasi saat ini sangat dekat dengan teknologi seperti smartphone dan media sosial. Dengan memanfaatkan berbagai platform aksara Sasak dapat diperkenalkan dalam bentuk konten kreatif sehingga lebih mudah diterima dan tidak terasa membosankan. Ketiga, media digital memungkinkan pelestarian dalam bentuk dokumentasi dan digitalisasi. Naskah-naskah tradisional seperti lontar dapat diarsipkan secara digital sehingga lebih aman dari kerusakan fisik dan dapat diakses oleh lebih banyak orang tanpa batasan geografis. Keempat, media digital mendukung inovasi pembelajaran, seperti game edukasi, multimedia interaktif, hingga penggunaan teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk membantu pengenalan dan pelafalan aksara Sasak. Inovasi ini membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital (Tajuddin, Adil, & Anas, 2025).

Kelima, media digital berperan dalam penyebaran informasi secara luas dan cepat. Kampanye pelestarian aksara Sasak dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas, bahkan hingga tingkat nasional maupun internasional. Dengan demikian, media digital tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi strategi utama dalam menjaga keberlangsungan aksara Sasak agar tetap hidup, dikenal, dan digunakan oleh generasi sekarang maupun di masa depan.

Pelestarian aksara Sasak dapat dijadikan sebagai strategi inovatif untuk memperkaya literasi aksara daerah dengan memanfaatkan media yang selaras dengan perkembangan zaman. Pelaksanaan sosialisasi ini memiliki peran yang sangat signifikan karena tidak hanya mendukung upaya revitalisasi budaya, tetapi juga mengoptimalkan penggunaan teknologi yang telah dekat dengan kehidupan gen z. Pendekatan yang berlandaskan permainan mampu menjembatani tradisi literasi Sasak dengan gaya belajar Generasi Z yang cenderung interaktif, visual, dan responsif terhadap inovasi digital (Anwar et al., 2021). Berikut beberapa alasan pentingnya sosialisasi pelestarian aksara Sasak :

- a. Menjaga Identitas Budaya Lokal; Aksara Sasak merupakan bagian dari jati diri masyarakat Lombok yang mencerminkan sejarah dan nilai-nilai budaya. Sosialisasi diperlukan agar identitas ini tetap dikenal dan tidak hilang.
- b. Mencegah Kepunahan Aksara Daerah; Tanpa upaya pelestarian yang aktif, aksara Sasak berisiko punah akibat minimnya penggunaan dan rendahnya minat generasi muda.
- c. Meningkatkan Literasi Budaya; Sosialisasi membantu masyarakat memahami dan mengenal aksara Sasak sebagai bagian dari kekayaan budaya Nusantara.
- d. Menumbuhkan Minat Generasi Muda; Dengan pendekatan yang menarik, seperti media digital atau game edukasi, generasi muda dapat lebih tertarik untuk mempelajari aksara Sasak.

- e. Memanfaatkan Teknologi Digital; Sosialisasi berbasis teknologi memungkinkan penyebaran informasi dan pembelajaran aksara Sasak menjadi lebih luas, efektif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.
- f. Mendukung Revitalisasi Budaya; Kegiatan sosialisasi menjadi bagian dari upaya menghidupkan kembali penggunaan aksara Sasak dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia pendidikan.
- g. Memperkuat Rasa Memiliki dan Kepedulian; Melalui sosialisasi, masyarakat akan lebih sadar akan pentingnya menjaga warisan budaya, sehingga muncul rasa tanggung jawab untuk melestarikannya.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas pentingnya digitalisasi dalam pelestarian aksara daerah. Misalnya, penelitian oleh Tajuddin, dkk (2018) menunjukkan bahwa digitalisasi aksara daerah melalui aplikasi berbasis web dan multimedia interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa (Anas et al., 2025). Selain itu, penelitian oleh Anas dan rekan-rekan (2024) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pendidikan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara signifikan (Alfareza et al., 2024). Namun demikian, hingga kini penelitian yang secara khusus berfokus pada pengembangan mobile game untuk pembelajaran aksara Sasak masih sangat terbatas, sehingga terdapat kekosongan riset yang perlu diisi. Kegiatan sosialisasi dalam pengabdian ini bertujuan melestarikan warisan budaya Lombok melalui pemanfaatan teknologi yang selaras dengan karakteristik serta gaya belajar generasi digital masa kini (Sujana et al., 2023). Berikut beberapa hal yang menjadi sasaran dari kegiatan sosialisasi tersebut:

- a. Generasi muda, khususnya pelajar dan mahasiswa, sebagai kelompok yang paling akrab dengan teknologi digital.
- b. Guru dan tenaga pendidik, sebagai fasilitator dalam mengenalkan serta mengintegrasikan aksara Sasak dalam proses pembelajaran.
- c. Komunitas budaya dan pemerhati aksara lokal yang memiliki kepedulian terhadap pelestarian warisan budaya.
- d. Masyarakat umum di Lombok yang perlu meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya menjaga aksara daerah.
- e. Lembaga pendidikan dan instansi terkait yang dapat mendukung program pelestarian melalui kebijakan maupun kegiatan berkelanjutan.

Permasalahan utama dalam pelestarian aksara Sasak di era digital mencakup rendahnya pemahaman dasar, keterbatasan akses terhadap media digital, serta kesulitan dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi generasi muda. Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi antara pengembang, pendidik, pemerintah, dan komunitas budaya untuk menghadirkan solusi inovatif dalam upaya digitalisasi aksara (Tajuddin, Adil, Sofyan, et al., 2025). Berikut beberapa permasalahan yang dihadapi antara lain :

- a. Rendahnya Minat Generasi Muda; Generasi muda cenderung lebih tertarik pada budaya populer dan teknologi modern dibandingkan mempelajari aksara tradisional, sehingga penggunaan aksara Sasak semakin menurun.
- b. Kurangnya Media Pembelajaran Digital; Ketersediaan aplikasi, website, atau platform digital yang khusus mengajarkan aksara Sasak masih terbatas, sehingga akses belajar menjadi kurang menarik dan tidak maksimal.

- c. Minimnya Integrasi dalam Sistem Pendidikan; Aksara Sasak belum sepenuhnya terintegrasi secara optimal dalam kurikulum pendidikan formal, sehingga pembelajaran masih terbatas dan kurang berkelanjutan.
- d. Kurangnya Dokumentasi dan Digitalisasi; Banyak naskah tradisional seperti lontar belum terdigitalisasi dengan baik, sehingga berisiko rusak atau hilang seiring waktu.
- e. Keterbatasan Sumber Daya dan Tenaga Ahli; Jumlah pengajar atau praktisi yang menguasai aksara Sasak masih terbatas, sehingga proses transfer pengetahuan menjadi kurang efektif.
- f. Pengaruh Globalisasi dan Budaya Asing; Masuknya budaya luar melalui internet dan media sosial membuat generasi muda lebih mengenal budaya global dibandingkan budaya lokal, termasuk aksara Sasak.

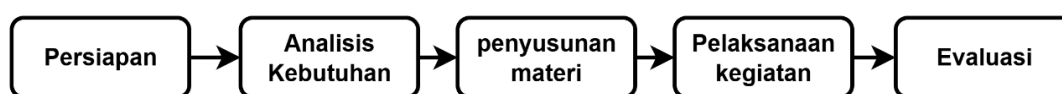
## 2. METODE

Dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, metodenya disusun secara terstruktur dan partisipatif dengan tujuan meningkatkan pemahaman serta partisipasi masyarakat, khususnya generasi muda, dalam upaya pelestarian aksara Sasak di tengah perkembangan teknologi digital. Dimulai dari tahap persiapan, yang mencakup identifikasi hal-hal yang dibutuhkan oleh mitra, penyusunan materi sosialisasi, serta koordinasi dengan pihak terkait seperti sekolah, komunitas budaya, dan tokoh masyarakat setempat.

Selanjutnya, tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan sosialisasi yang dikemas dalam bentuk penyuluhan interaktif, pelatihan, dan demonstrasi penggunaan media digital. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan aksara Sasak, sejarah dan nilai budayanya, serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, media sosial, dan game edukatif sebagai sarana pelestarian. Aktivitas peserta dalam kegiatan ini, bukan sekedar menerima materi secara teoritis, tetapi juga diajak untuk langsung mempraktikkan penulisan aksara Sasak serta mengakses dan menggunakan platform digital yang telah disediakan.

Dalam kegiatan ini, menggunakan metode antara lain ceramah, diskusi, tanya jawab, serta praktik langsung (*hands-on*). Pendekatan ini dipilih agar memudahkan peserta memahami materi sekaligus meningkatkan minat maupun kreativitas pada saat memanfaatkan teknologi untuk pelestarian budaya. Selain itu, dilakukan pula pendampingan secara berkelanjutan melalui grup komunikasi digital guna memastikan peserta tetap dapat mengakses materi dan berkonsultasi setelah kegiatan berlangsung.

Diakhir kegiatan dilakukan evaluasi yang berguna mengukur tingkat pemahaman dan ketercapaian tujuan kegiatan. Alat yang digunakan untuk evaluasi adalah kuesioner, observasi, serta umpan balik dari peserta. Luaran yang diinginkan dari evaluasi ini kemudian dipakai kegiatan yang sama untuk selanjutnya. Gambar 1 berikut menunjukkan tahapan pelaksanaan pengabdian, dari persiapan sampai evaluasi.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan sosialisasi

Metode pelaksanaan kegiatan *Sosialisasi Pelestarian Aksara Sasak di Era Digital* dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan dilakukan penyusunan materi sosialisasi, pengenalan media digital

berbasis game edukasi, penentuan peserta, serta penyusunan instrumen evaluasi. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui penyampaian materi mengenai pentingnya pelestarian aksara Sasak, demonstrasi penggunaan media digital, serta praktik langsung penggunaan game edukasi oleh peserta. Selanjutnya, tahap pendampingan dilakukan untuk membantu peserta memahami fitur-fitur aplikasi dan penggunaan aksara Sasak secara interaktif. Tahap terakhir adalah evaluasi untuk mengetahui tingkat efektivitas kegiatan dan respon peserta terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Instrumen evaluasi yang digunakan dalam kegiatan ini adalah kuesioner berbasis skala Likert yang diberikan kepada 30 responden setelah kegiatan sosialisasi selesai dilaksanakan. Kuesioner digunakan untuk mengukur persepsi dan tingkat penerimaan peserta terhadap media digital yang digunakan dalam pembelajaran aksara Sasak. Skala penilaian menggunakan skala Likert 1–5, yaitu: 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = cukup setuju, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju.

Indikator penilaian dalam kuesioner meliputi beberapa aspek, yaitu:

1. *User Friendly*, untuk menilai kemudahan penggunaan aplikasi atau game edukasi.
2. *Cognitive Element*, untuk mengukur kemampuan media dalam membantu pemahaman materi aksara Sasak.
3. *Completeness of Information*, untuk menilai kelengkapan informasi yang disajikan dalam media pembelajaran.
4. *System Integration*, untuk mengukur kinerja dan keterpaduan sistem aplikasi.
5. *Art and Aesthetic*, untuk menilai tampilan visual, desain, dan daya tarik media.
6. *Learning Benefits*, untuk mengukur manfaat media dalam meningkatkan proses belajar peserta.

Sebelum digunakan, instrumen kuesioner terlebih dahulu diuji validitasnya melalui validasi isi (*content validity*) oleh pihak yang memahami bidang teknologi pembelajaran dan pelestarian budaya. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir pertanyaan telah sesuai dengan tujuan penelitian dan indikator yang diukur. Selain itu, instrumen juga diuji reliabilitasnya untuk memastikan konsistensi hasil pengukuran sehingga data yang diperoleh dapat digunakan sebagai dasar evaluasi kegiatan secara lebih akurat dan komprehensif.



Gambar 2. kegiatan pengabdian (sosialisasi)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi pelestarian aksara Sasak di era digital menunjukkan hasil yang positif baik dari segi partisipasi maupun peningkatan pemahaman peserta. Kegiatan ini diikuti oleh masyarakat umum dengan dominasi generasi muda, seperti pelajar dan mahasiswa, yang memiliki ketertarikan terhadap budaya lokal sekaligus akrab dengan teknologi digital. Berdasarkan hasil pelaksanaan, peserta menunjukkan peningkatan pengetahuan terkait aksara

Sasak, mulai dari pengenalan bentuk huruf, cara penulisan, hingga pemahaman akan nilai historis dan budaya yang terkandung di dalamnya. Sebelum kegiatan berlangsung, sebagian besar peserta hanya memiliki pengetahuan yang sangat terbatas, bahkan ada yang belum pernah mengenal aksara Sasak sama sekali. Setelah mengikuti sosialisasi, peserta mampu mengenali dan menuliskan beberapa karakter dasar aksara Sasak dengan benar.

Dari sisi pemanfaatan teknologi, kegiatan ini berhasil memperkenalkan berbagai media digital sebagai sarana pelestarian aksara Sasak, seperti penggunaan aplikasi pembelajaran, media sosial, serta platform digital lainnya. Peserta terlihat antusias saat mempraktikkan langsung penggunaan media tersebut, terutama dalam menulis aksara Sasak secara digital dan membagikannya melalui media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi antara budaya lokal dan teknologi modern dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam menarik minat generasi muda.

Selain itu, kegiatan diskusi dan tanya jawab yang dilakukan selama sosialisasi juga mengungkapkan bahwa salah satu kendala utama dalam pelestarian aksara Sasak adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses. Dengan adanya pendekatan berbasis digital, hambatan tersebut mulai dapat diatasi karena peserta merasa lebih mudah belajar melalui media yang interaktif dan familiar bagi mereka. Beberapa point berikut menjadi dampak yang didapatkan dari sosialisasi :

- Peningkatan Pemahaman Peserta; Peserta menunjukkan peningkatan pengetahuan dasar tentang aksara Sasak, baik dari segi bentuk huruf maupun cara membacanya.
- Meningkatnya Ketertarikan Generasi Muda; Pendekatan berbasis digital seperti game atau aplikasi interaktif terbukti mampu menarik minat generasi muda untuk belajar.
- Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Edukasi; Teknologi digital mulai dimanfaatkan secara lebih optimal sebagai sarana pembelajaran dan pelestarian budaya.



Gambar 3. Implementasi game aksara Sasak

- Penguatan Identitas Budaya Lokal; Peserta menjadi lebih bangga dan memiliki kesadaran untuk menjaga warisan budaya daerah.
- Tumbuhnya Partisipasi Aktif; Peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat aktif dalam praktik, diskusi, dan eksplorasi media pembelajaran.



Gambar 4. Diskusi dengan peserta sosialisasi

Berdasarkan hasil evaluasi, sebagian besar peserta menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap aksara Sasak, baik dalam mengenali bentuk huruf maupun dalam praktik penulisannya. Antusiasme peserta selama kegiatan berlangsung juga tergolong tinggi, terutama saat sesi praktik penggunaan media digital. Dari aspek pelaksanaan, materi yang disampaikan dinilai cukup jelas dan mudah dipahami. Penggunaan media digital sebagai alat bantu sosialisasi terbukti efektif dalam menarik minat peserta, khususnya generasi muda. Selain itu, metode kombinasi antara ceramah, diskusi, dan praktik langsung memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif.

Dalam tahap evaluasi, melibatkan 30 responden, diberikan kuesioner dengan sejumlah pertanyaan terkait aspek game, seperti user friendly, cognitive element, completeness of information, system integration, art and aesthetic, dan learning benefits. Table 1 berikut adalah persentase jawaban responden dengan cara menghitung jumlah responden yang memberikan skor tinggi dibandingkan dengan total responden, lalu dikonversi ke dalam persentase.

Tabel 1. Hasil Perhitungan setiap aspek penilaian

Aspek penilaian	Jml. Responden Skor tinggi	Persentase Skor tinggi (%)	Jml. Responden Skor Rendah	Persentase Skor rendah (%)
<i>User Friendly</i>	23	76,67	7	23,33
<i>Cognitive Element</i>	25	83,33	5	16,67
<i>Completeness of information</i>	22	73,33	8	26,67
<i>System Integration</i>	29	96,67	1	3,33
<i>Art and Aesthetic</i>	27	90	3	10
<i>Learning Benefits</i>	25	83,33	5	16,67

Namun demikian, evaluasi juga mengidentifikasi beberapa kendala yang dihadapi selama kegiatan. Di antaranya adalah keterbatasan perangkat digital pada sebagian peserta, koneksi internet yang kurang stabil, serta perbedaan tingkat pemahaman teknologi di antara peserta. Hal ini berdampak pada kecepatan penerimaan materi dan efektivitas praktik penggunaan media digital. Sebagai tindak lanjut, diperlukan upaya perbaikan dalam pelaksanaan kegiatan selanjutnya, seperti penyediaan fasilitas pendukung yang lebih memadai, penyesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta, serta peningkatan durasi pendampingan. Selain itu, pengembangan konten digital yang lebih variatif dan interaktif juga menjadi rekomendasi penting untuk meningkatkan kualitas kegiatan di masa mendatang.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil pengabdian disimpulkan bahwa sosialisasi pelestarian aksara Sasak di era digital terlaksana sesuai rencana dan menapatkan pengaruh baik bagi peserta. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya pengetahuan dan pemahaman mereka, terhadap aksara Sasak baik dari segi bentuk, cara penulisan, maupun nilai budaya dalam aksara tersebut.

Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam menarik minat peserta serta mempermudah proses pembelajaran aksara Sasak. Integrasi antara budaya lokal dan teknologi modern menjadi pendekatan yang relevan dalam upaya pelestarian budaya di tengah arus globalisasi.

Selain itu, kegiatan ini juga berhasil menumbuhkan kesadaran dan kepedulian peserta terhadap pentingnya menjaga warisan budaya daerah. Namun, dalam pelaksanaan ada beberapa kendala yang dihadapi seperti keterbatasan akses perangkat dan variasi kemampuan digital peserta, yang perlu menjadi perhatian dalam pengembangan kegiatan selanjutnya.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada pihak-pihak yang berkontribusi untuk suksesnya pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “*Sosialisasi Pelestarian Aksara Sasak di Era Digital*”. Terima kasih yang sama juga kami sampaikan kepada pihak Museum Nusa Tenggara Barat yang telah memberikan dukungan. Apresiasi yang tinggi juga disampaikan untuk peserta atas partisipasi aktifnya, dengan menunjukkan antusiasme, serta berkontribusi dalam setiap rangkaian kegiatan sosialisasi. Kepada Program Studi Ilmu Komputer yang telah mendukung dari segi akademik maupun teknis, kami juga menyampaikan terima kasih, sehingga kegiatan ini dapat dilaksanakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adrillian, H., Nizaruddin, N., & Aini, A. N. (2023). Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SMP. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 4(1), 72–81. <https://doi.org/10.51651/jkp.v4i1.379>
- Alfareza, E., Ananda, D., Tue, C., Anas, A. S., Tajuddin, M., & Adil, A. (2024). *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia Klasifikasi Aksara Sasak Menggunakan Convolutional Neural Networks ( CNN )*. 6(3), 346–353. <https://doi.org/10.35746/jtim.v6i3.623>
- Anas, A. S., Tajuddin, M., Adil, A., & Hammad, R. (2025). *Strategi Pelestarian Aksara Sasak melalui Mobile Game Edukatif Berbasis ADDIE*. 607–614. <https://ejournal.itats.ac.id/snestik/article/view/7354>
- Anwar, M. T., Hidayat, S., & Adil, A. (2021). *Transformasi Lontar Babad Lombok Menuju Digitalisasi Berbasis Natural Gradient Flexible ( NGF )*. 8(2), 275–282. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202184088>
- Sujana, I. M., Saputra, A., Melani, B. Z., & ... (2023). Pengembangan modul ajar inovatif bahasa Inggris SMP dengan menggunakan artificial intelligence (AI) dan game-based instructions (GBI). ... *Pendidikan IPA*. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jpmpi/article/view/5096>
- Tajuddin, M., Adil, A., & Anas, A. S. (2022). Game for Sasak Script Based on Knuth Morris Pratt Algorithm and ADDIE Model. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 22(1), 83–96. <https://doi.org/10.30812/matrik.v22i1.2363>
- Tajuddin, M., Adil, A., & Anas, A. S. (2025). *Aksara Sasak di Era Game dan Artificial*

*Intelligence (AI) (I)*. Deepublish. <https://deepublishstore.com/produk/buku-aksara-sasak-di-era-game-dan-artificial-intelligence-ai/>

Tajuddin, M., Adil, A., Sofyan, A. A., & Ardi, R. F. P. (2025). *Sosialisasi Pengembangan Aksara Sasak Baluk Olas ( Delapan Belas ) Berbasis Game Kepada Gen Z*. 6(4), 6432–6439. <https://doi.org/http://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i4.7410>

Tajuddin, M., Anas, A. S., Amrullah, A. Z., Adil, A., & Printi, R. F. (2022). *Penerapan Metode ADDIE dalam Pengembangan Aksara Sasak Baluk Olas (Delapan Belas) Berbasis Game*. 129–134. <https://ejurnal.itats.ac.id/snestik/article/view/2673>

Tajuddin, M., Jaya, N. N., Anas, A. S., Adil, A., Hidayat, S., Printi, R. F., & Abidin, Z. (2023). *Baluk olas (Eighteen) Sasak Scripts in the Digital Era Based on the Mobile Games*. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 13(3), 1000–1017. <https://doi.org/10.18517/ijaseit.13.3.17019>