

## PENGENALAN APLIKASI PEMBELAJARAN MUSIK TRADISIONAL GONDANG BATAK TOBA DI SMK SWASATA SINAR HUSNI

**Lahmudin Sipahutar, M.Komade Rahmayani**

Universitas Potensi Utama Medan

Email: [mudinsipa@gmail.com](mailto:mudinsipa@gmail.com)

### **Abstrak**

Artikel ini membahas tentang kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Sinar Husni Medan yang fokus pada pengenalan aplikasi pembelajaran musik tradisional Batak Toba yaitu Gondang. Tujuan Pengenalan ini berfungsi untuk mempermudah para siswa di SMK Swasta Sinar Husni dalam memahami musik tradisional gondang batak toba dan hal ini merupakan suatu alternatif dalam mengatasi beberapa masalah seperti waktu yang terbatas, buku yang sulit dicari, pengeluaran biaya yang banyak, dan meningkatkan kepuasan belajar bagi pengguna serta dapat mengurangi suasana yang membosankan. Aplikasi pembelajaran musik tradisional gondang batak toba dengan metode Computer Based Instruction (CBI) yaitu metode yang dikembangkan dengan media komputer, dimana metode pengajaran secara langsung kepada pengguna melalui cara berinteraksi dalam topik pembelajaran yang telah dikemas dalam suatu aplikasi perangkat lunak.

**Kata Kunci** : Aplikasi , CBI, Gondang, Tradisional

### **Abstract**

*This article discusses community service activities at SMK Sinar Husni Medan which focuses on introducing the Toba Batak traditional music learning application, namely Gondang. The aim of this introduction is to make it easier for students at the Sinar Husni Private Vocational School to understand traditional Gondang Batak Toba music, and this is an alternative in overcoming several problems such as limited time, books that are difficult to find, high costs, and increase learning satisfaction for users and can reduce a boring atmosphere. Application for learning traditional Gondang Batak Toba music using the Computer Based Instruction (CBI) method, which is a method developed using computer media, where the teaching method is directly to users by interacting with learning topics that have been packaged in a software application.*

**Keywords**: Application, CBI, Gondang, Traditional

### **1. PENDAHULUAN**

Musik tradisi masyarakat suku batak toba disebut sebagai gondang, ada tiga arti untuk kata gondang, yang pertama adalah jenis musik tradisi batak toba, yang kedua adanya komposisi yang ditemukan dalam jenis musik tersebut misalnya gondang mula-mula dan sebagainya dan yang ketiga adanya ansambel pada musik gondang batak toba yaitu gondang sabangunan yang biasanya dimainkan diluar rumah atau di halaman rumah, dan gondang hasapi yang biasanya dimainkan didalam rumah.

Salah satu lingkungan belajar yang sangat berperan dalam memudahkan penguasaan masyarakat umum terhadap pendidikan seni musik adalah penerapan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat atau media yang digunakan dalam membantu dan bertugas dalam suatu pembelajaran. Media pembelajaran membantu pemahaman belajar terhadap kompetensi yang harus dikuasai dengan

tujuan dapat mempertinggi hasil belajar.

Belajar seni musik biasa membutuhkan biaya yang cukup besar, gondang batak toba merupakan salah satu alat musik tradisional yang banyak digunakan dalam acara atau pesta adat suku batak toba yang saat ini makin sedikit dijumpai ditempat-tempat pesta adat batak toba, karena sudah adanya alat musik modern yang menggantikan gondang, sehingga kebudayaan atau ciri khas suku batak toba semakin menghilang.

Proses belajar dapat dilakukan dengan banyak cara. Baik itu melalui perantaraan guru pengajar, membaca buku ataupun secara otodidak. Namun proses belajar tersebut belum cukup untuk memenuhi keingintahuan. Karena pembelajaran oleh perantaraan guru terbatas waktu, dan pembelajaran secara otodidak belum tentu semua masyarakat umum punya hobi membaca buku dan memungkinkan juga harga buku yang terlalu mahal. Oleh karena itu diperlukan cara-cara yang cukup sempurna dalam implementasi.

Metode pembelajaran yang tepat akan menentukan seseorang dapat menyerap ilmu yang diberikan dengan baik. Komputer, suatu mesin yang selalu mengalami perkembangan pesat juga berperan penting dalam proses belajar. Melalui komputer user dapat membuat suatu aplikasi pembelajaran, sehingga dengan adanya aplikasi ini orang yang ingin belajar tetap memiliki keterbatasan waktu yang tidak memungkinkan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dapat belajar pada waktu yang lain.

Penggunaan *Computer Based Instruction* dalam kegiatan belajar mengajar dapat dibuat dalam berbagai bentuk dan model pembelajaran (Arifin,2007:34) Oleh karena hal tersebut maka penulis mencoba merancang pembelajaran berbasis multimedia yang akan membantu masyarakat umum dalam belajar bermain musik gondang batak toba. Dalam merancang pembelajaran ini penulis menggunakan metode *Computer Based Instruction (CBI)* karena metode ini dapat mengimplementasikan pembelajaran ini lebih mudah dipahami. *Computer Based Instruction(CBI)* adalah sebuah pembelajaran terprogram yang menggunakan komputer sebagai sarana utama atau alat bantu yang mengkomunikasikan materi / pembelajaran yang akan dirancang. *Computer Based Instruction (CBI)* dikembangkan dengan tujuan untuk membantu masyarakat umum dalam memahami konsep-konsep materi pembelajaran bermain gondang batak toba yang disajikan secara interaktif oleh sistem serta mampu memberikan informasi lebih dari yang disampaikan melalui metode konvensional. Maka dari itu penulis akan melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul "Pengenalan Aplikasi Pembelajaran Musik Tradisional Gondang Batak Toba di SMK Swasta Sinar Husni".

Teknologi pembelajaran tumbuh dari praktek pendidikan dan gerakan komunikasi *audio visual*. Teknologi pembelajaran semula dilihat sebagai teknologi peralatan, yang berkaitan dengan penggunaan peralatan, media dan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan atau dengan kata lain mengajar dengan alat bantu *audio visual*. Teknologi pembelajaran merupakan gabungan dari tiga aliran yang saling berkepentingan, yaitu media dalam pendidikan, *psikologi pembelajaran* dan pendekatan sistem dalam pendidikan.

Kegiatan pembelajaran berbasis komputer (CBI) merupakan istilah umum untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian model maupun keseluruhan. Saat ini (CBI) telah berkembang menjadi berbagai model, mulai dari CAI kemudian mengalami perbaikan menjadi ICAI (*Intelligent Computer Assisted Instruction*) dengan dasar orientasi aktivitas yang berbeda, muncul pula CAL (*Computer Aided Learning*), CBL (*Computer Based Learning*), CAPA (*Computer Assisted Personalized Assignment*), ITS (*Intelligent Tutoring System*). (Rusman 2012;300)

Dalam hal ini materi pengajaran disusun secara sistematis dan dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman, perangkat lunak atau *software* Animasi (seperti *flash*) Pemrograman materi pembelajaran tersebut meliputi penyampaian informasi, pemberian contoh latihan, tugas-tugas dan soal-soal latihan.

CBI (*Computer Based Instruction*) adalah sebuah pembelajaran terprogram yang menggunakan komputer sebagai sarana utama atau alat bantu yang mengkomunikasikan materi kepada siswa.

Penggunaan CBI dalam kegiatan belajar mengajar dapat dibuat dalam berbagai bentuk dan model pembelajaran (Arifin 2007;34) membagi dalam tiga model pembelajaran yaitu : *Tutorial, drill-praktice, prosedur mensimulasikan problem-problemactual*, eksperimen tanpa menggunakan alat dan bahan. *Coppered* (Arivin 2007;34) membagi dalam tiga model pembelajaran yaitu : *presentase kelas, demonstrasi, simulasi*. Sedangkan *heinich et al* (Arifin 2007;34) mengembangkan kedalam enam model, yaitu tutorial, praktek dan latihan (*drill and practice*), simulasi (*simulation*), game (*games*), penemuan (*discovery*), dan pemecahan masalah (*problem solving*). Pada setiap model mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing.

Seperti halnya CAI, CBI juga memiliki beberapa model yang sama yakni : model tutorial, model *drill and practise*, model simulasi dan model *intrictional games*. Dapat kita simpulkan bahwa CBI adalah salah satu metode pengajaran yang digunakan untuk membantu pengajar dalam mengajarkan materi secara *interaktif* dalam sebuah program tutorial dengan menggunakan suatu aplikasi komputer.

*Computer based intruction* pada pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan pada proses pembelajaran. Dalam pemanfaatannya penggunaan komputer dapat berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sedangkan komputer sebagai tutor mengandung arti bahwa komputer mengganti peranan guru dalam mengajar, mempresentasikan informasi, menguji melalui pertanyaan dan memberikan umpan balik seperti dalam pembelajaran berprogram atau melibatkan peserta belajar dalam simulasi atau permainan.

Keuntungan dalam mendayagunakan komputer dalam pembelajaran adalah komputer memungkinkan peserta didik sesuai kemampuan dan kecepatannya dalam memahami kecepatan dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan. Penggunaan komputer dalam proses belajar membuat peserta didik dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya. Penggunaan komputer dalam lembaga pendidikan jarak jauh memberikan keleluasaan terhadap peserta didik untuk menentukan kecepatan belajar sesuai dengan kebutuhan. Kemampuan komputer untuk menayangkan kembali informasi yang diperlukan pemakainya, yang memiliki kecepatan belajar lambat. Dengan kata lain komputer dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi mahasiswa yang lambat (*Slow Learner*), tetapi juga dapat memacu efektifitas belajar bagi peserta didik yang lebih cepat (*Fast Learner*). Disamping itu komputer juga dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar dan memberikan penguksuhan (*Reinforcement*) terhadap prestasi belajar peserta didik. Dengan kemampuan komputer, komputer juga dapat diprogram untuk memeriksa dan memberikanskor hasil belajar secara otomatis.

## 2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka yang menjadi rumusan masalah pada kegiatan ini adalah :

- a. Bagaimana sistem dan cara kerja Pengenalan Aplikasi Pembelajaran Musik Tradisional Gondang Batak Toba di SMK Swasta Sinar Husni?
- b. Bagaimana mempermudah Aplikasi Pembelajaran Musik Tradisional Gondang Batak Toba di SMK Swasta Sinar Husni?

## 3. METODE PELAKSANAAN

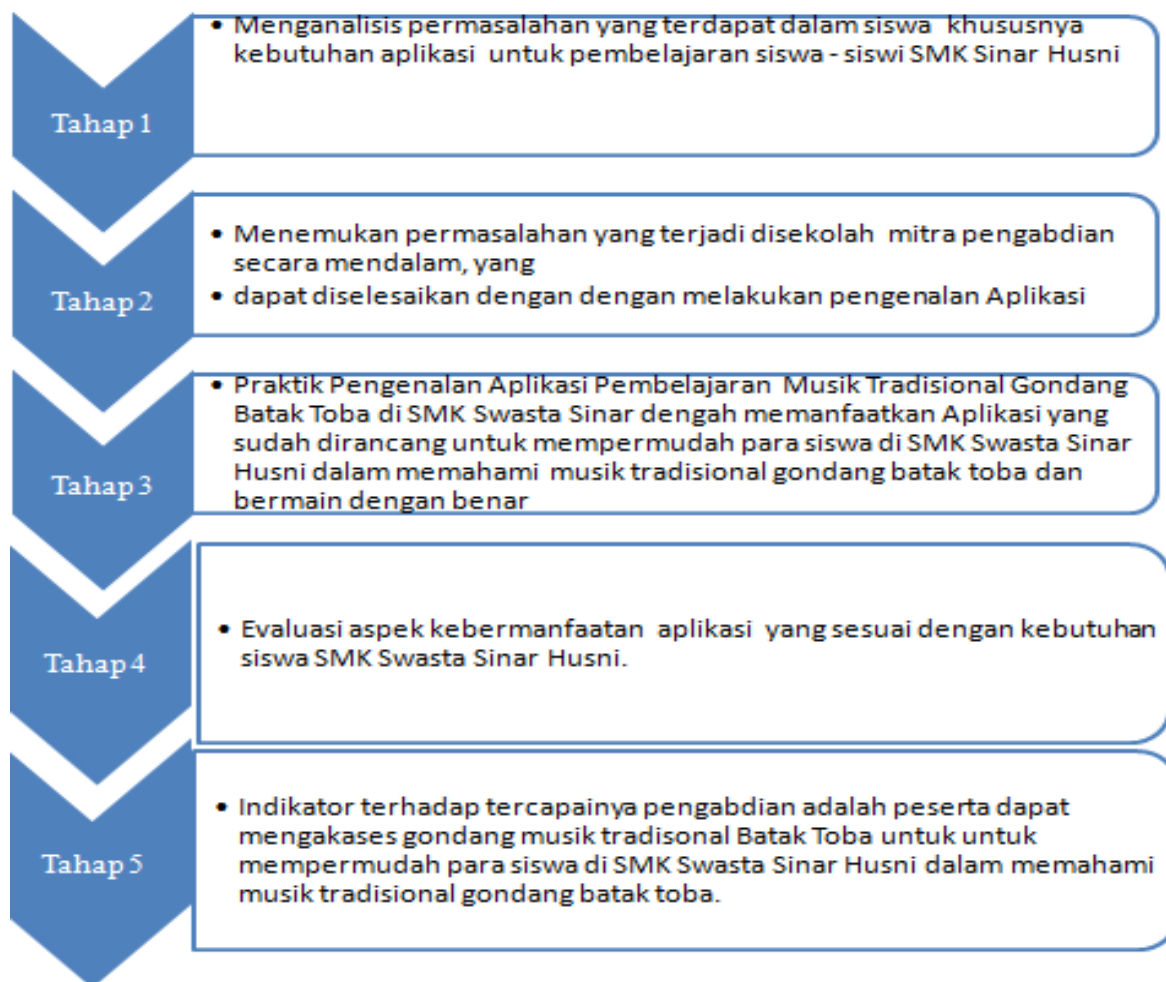
Metode pengabdian kepada masyarakat ini menjelaskan mengenai kerangka kerja

pengabdian kepada masyarakat dan melakukan beberapa cara dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi pada pengabdian kepada masyarakat ini yang digunakan sebagai acuan dalam pengabdian kepada masyarakat. Dalam metodologi pengabdian kepada masyarakat ada kerangka kerja pengabdian kepada masyarakat yang memiliki beberapa tahapan yang berguna dalam menggambarkan proses pengabdian kepada masyarakat dari awal hingga memperoleh hasil pengabdian kepada masyarakat yang nantinya mudah dipahami.

**Kerangka Kerja**

Kerangka kerja menyelesaikan permasalahan dalam pengabdian kepada masyarakat. Hal ini diterapkan agar peneliti dapat dilakukan secara terstruktur, dapat dilihat pada gambar 1.

**Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian**



**Gambar 1. Kerangka Kerja PKM**

**Pengenalan dan Pendampingan**

Pelatihan dilakukan oleh Tim PKM kepada SMK Sinar Husni khususnya kepada siswa siswi dengan Pengenalan Aplikasi Pembelajaran Musik Tradisional Gondang Batak Toba. Proses sosialisasi dimulai bagaimana cara Pengenalan Aplikasi Pembelajaran Musik Tradisional Gondang Batak Toba di SMK Swasta Sinar Husni. Pendampingan juga dilakukan oleh anggota tim PKM serta guru dalam menggunakan aplikasi berbasis android. sosialisasi yang dilakukan oleh tim PKM dapat terlihat sebagai berikut.



**Gambar 2. Dokumentasi**

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Hasil Lokakarya dan Pelatihan

Berdasarkan wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut :

- a. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa dalam Pengenalan Aplikasi Pembelajaran Musik Tradisional Gondang Batak Toba di SMK Swasta Sinar Husni
- b. Mempermudah para siswa di SMK Swasta Sinar Husni dalam memahami musik tradisional gondang batak toba

##### User Interface Berbasis Android



Gambar 3. Tampilan Aplikasi E-Counseling

##### Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu pelatihan serta masih kurangnya ketersediaan untuk Pengenalan Aplikasi Pembelajaran Musik Tradisional Gondang Batak Toba di SMK Swasta Sinar Husni dalam pelatihan ini.

#### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan pelatihan yang telah dilakukan selama pengenalan Aplikasi E-Counseling Dalam Upaya mempermudah para siswa di SMK Swasta Sinar Husni dalam memahami musik tradisional gondang batak toba Di SMK Sinar Husni, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat membantu siswa siswi dalam proses Pengenalan Aplikasi Pembelajaran Musik Tradisional Gondang Batak Toba di SMK Swasta Sinar Husni.
2. Siswa/i dapat melakukan proses Pengenalan Aplikasi Pembelajaran Musik Tradisional Gondang Batak Toba di SMK Swasta Sinar Husni.
3. Aplikasi bimbingan Pengenalan Aplikasi Pembelajaran Musik Tradisional Gondang Batak Toba di SMK Swasta Sinar Husni sangat efektif membuat siswa – siswi semangat belajar.

Saran untuk pengembangan aplikasi pada waktu mendatang adalah Untuk kedepannya

diharapkan melakukan pengembangan Pengenalan Aplikasi Pembelajaran Musik Tradisional Gondang Batak Toba di SMK Swasta Sinar Husni sehingga mempermudah Siswa siswi Sinar Husni dalam melakukan mempelajari Gondang.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Potensi Utama dan Pihak SMK Sinar Husni Medan karena telah membantu terlaksananya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Penulis juga berterima kasih kepada mitra kegiatan karena telah meluangkan waktu dan tenaga demi terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

### DAFTAR PUSTAKA

Alfina, O., & Harahap, F. (2019). Pemodelan Uml Sistem Pendukung Keputusan Dalam Menentukan Siswa Siswa Tunagrahita. *Methomika : Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 3(2), 143–150.

Cahyadi, C. M., & Susanto, G. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Bimbingan Konseling Di SMK Tamansiswa Mojokerto Berbasis Web Menggunakan Model Waterfall. *RAINSTEK: Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 2(1), 61-70.

Gunawan, Hendra, and Wawan Hermansyah. 2022. “Etnografi Komunikasi Wasiat Renungan Masa Pengalaman Baru Karya TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Majid.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(8): 3173–78

Hanafi, R., Wibowo, N. C., & Putra, A. B. (2020). Sistem Informasi Bimbingan Konseling Berbasis Web (Studi Kasus: SMK Negeri 1 Mojoagung). *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 1(1), 38-51.

Tabarani, Suryanto “*Multimedia Interaktif Komputer Grafis Dengan Flash MX*” Penerbit Bintang Indonesia, Jakarta, 2009

<http://chepy.files.wordpress.com/2006/08/peran-teknologi.pdf>

[http://makalahmajannai.blogspot.com/2013/04/tujuan\\_pembelajaran.html](http://makalahmajannai.blogspot.com/2013/04/tujuan_pembelajaran.html)  
<http://ebonaza.blogspot.com/p/pengertian-tutorial.html>