



THE USE OF DIGITAL AUDIO WORKSTATION (DAW) CUBASE IN MUSIC TECHNOLOGY LESSONS IN CLASS XI POP MUSIC AT SMK NEGERI 7 PADANG

Abdillah Dwi Ravinsa¹, Hengki Armez Hidayat²

1 Sendratasik Education Study Program, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

2 Sendratasik Education Study Program, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

(*) ✉ (e-mail) abdillahravinsa@gmail.com¹, hengkiarmez@fbs.unp.ac.id²

Abstract

This research aims to determine how the use of the Digital Audio Workstation (DAW) Cubase is implemented in technology music lessons in the XI Popular Music class at SMK Negeri 7 Padang. This study is qualitative research with a descriptive method. The research instruments are the researcher themselves, assisted by writing tools and a camera. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The steps for analysing the data are data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The research findings indicate that the implementation of technology music learning in the XI Popular Music class at SMK Negeri 7 Padang is conducted in a structured and gradual manner. This research observes the learning process of DAW Cubase, with the aim of strengthening students' understanding of music theory and their skills in digital music production. In each session, students are taught various aspects of using Cubase, from opening and saving project files, writing or drawing projects according to instruments, to selecting and editing VST Instruments. The learning activities are not just theoretical, but also involve direct practice that allows students to collaborate on music projects. This creates an interactive and supportive learning environment where students can help each other and reinforce their understanding.

Keyword: Digital Audio Workstation (DAW), Cubase, Musik Teknologi

PENGUNAAN DIGITAL AUDIO WORKSTATION (DAW) CUBASE PADA MATA PELAJARAN MUSIK TEKNOLOGI DI KELAS XI MUSIK POPULER SMK NEGERI 7 PADANG

Abdillah Dwi Ravinsa¹, Hengki Armez Hidayat²

1 Program Studi Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

2 Program Studi Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

(*) ✉ (e-mail) abdillahravinsa@gmail.com¹, hengkiarmez@fbs.unp.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan *Digital Audio Workstation (DAW) Cubase* pada mata pelajaran musik teknologi di kelas XI Musik Populer SMK Negeri 7 Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri dan dibantu dengan alat tulis dan kamera. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Langkah-langkah menganalisis data adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran musik teknologi di kelas XI Musik Populer SMK Negeri 7 Padang berlangsung secara terstruktur dan bertahap. Penelitian ini mengamati proses pembelajaran *DAW Cubase*, dengan tujuan untuk memperkuat pemahaman teori musik dan keterampilan peserta didik dalam produksi musik digital. Pada setiap pertemuan, peserta didik diajarkan berbagai aspek penggunaan *Cubase*, mulai dari membuka dan menyimpan file proyek, menulis atau menggambar proyek sesuai *instrumen*, hingga memilih dan mengedit *VST Instrumen*. Kegiatan pembelajaran tidak hanya bersifat teori, tetapi juga melibatkan praktik langsung yang memungkinkan peserta didik untuk berkolaborasi dalam proyek musik.



Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung, di mana peserta didik dapat saling membantu dan memperkuat pemahaman peserta didik.

Kata Kunci: *Digital Audio Workstation (DAW), Cubase, Musik Teknologi*

Pendahuluan

Jalur pendidikan merupakan sarana yang mengacu pada level pendidikan yang diatur berdasarkan kemajuan siswa, tujuan yang ingin diketahui, dan kemampuan yang dikembangkan, Pasal 1, Ayat (8) dari Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional (Indonesia). Sasaran pendidikan adalah untuk membantu peserta didik berkembang sebagai individu dengan cara meningkatkan kemampuan kognitif, emosional, dan fisik mereka. (Rahmawati & Hidayat, 2023:2)

Jenis-jenis pendidikan merupakan kategori yang diorganisir berdasarkan tujuan khusus dari suatu lembaga pendidikan, sebagaimana diatur dalam Pasal 1, Ayat (9) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional. Jalur, jenjang, dan kategori pendidikan merupakan komponen krusial dalam membentuk sistem pendidikan di Indonesia. Namun, untuk mencapai tujuan pendidikan dengan efektif, pemahaman tentang cara mengajar dan penggunaan fasilitas serta infrastruktur sangatlah penting. Ketersediaan dan pemanfaatan fasilitas oleh pengajar memiliki dampak besar terhadap keberhasilan pendidikan.

Sarana dan prasarana pendidikan merupakan elemen krusial bagi sekolah dalam meraih tujuan pendidikannya. Keberadaan fasilitas dan sarana pendidikan di sekolah, bersama dengan kemampuan guru dalam memanfaatkan semua sumber daya tersebut dengan baik, berperan penting dalam kesuksesan program pendidikan di sekolah. Fasilitas pendidikan sangat vital untuk memastikan proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Dalam pelaksanaan pendidikan, sarana dan prasarana dibutuhkan tidak hanya dari segi frekuensi tetapi juga dalam pemanfaatan yang mendalam terhadap kegiatan belajar (Marlina, 2021). Salah satu contoh lembaga yang berusaha mengoptimalkan fasilitas pendidikan adalah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 7 Padang, tetapi saat ini, fasilitas yang ada masih kurang memadai, sehingga berdampak pada

kualitas pembelajaran dan pendidikan yang diterima oleh siswa (Hadi 2017)

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 7 Padang merupakan institusi pendidikan kejuruan yang menawarkan tujuh program keahlian, meliputi seni tari, seni karawitan, seni teater, seni musik populer, serta program non-pertunjukan seperti tata kecantikan rambut, dan teknologi televisi dan film. Khusus pada program keahlian seni musik populer, terdapat berbagai mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kompetensi peserta didik di bidang musik, antara lain mata pelajaran band, praktik instrumen pilihan (PIP), keyboard, tinjauan seni, dan musik teknologi. Mengingat beragamnya mata pelajaran yang ada di jurusan musik populer, penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran musik teknologi, dengan tujuan untuk menganalisis lebih dalam mengenai kontribusi serta pengaruhnya terhadap pengembangan keterampilan peserta didik di bidang seni musik populer.

Keaktifan siswa dalam pelajaran teknologi musik di SMK Negeri 7 Padang merupakan hal yang sangat penting, karena keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Namun, selama proses pembelajaran, banyak siswa di kelas XI Musik Populer yang tampak tidak serius dan kurang memperhatikan instruksi yang diberikan oleh pengajar. Beberapa siswa bahkan lebih memilih untuk membuka aplikasi lain seperti youtube, bermain game, atau berbincang dengan teman yang tidak berkaitan dengan materi pembelajaran. Hal ini mengakibatkan kurangnya fokus siswa dalam mempelajari teknologi musik.

Perkembangan teknologi telah membawa pengaruh signifikan bagi kemajuan di bidang pendidikan musik. Salah satu contohnya adalah penggunaan software Digital Audio Workstation (DAW) seperti Cubase sebagai sarana pembelajaran. SMK Negeri 7 Padang adalah sekolah menengah kejuruan pertama di Sumatera Barat yang telah mengadopsi software Cubase



dalam kegiatan belajar mengajar, guna membantu siswa memahami dan meningkatkan kemampuan mereka dalam musik digital. Dengan berkembangnya industri musik saat ini yang semakin bergantung kepada penggunaan teknologi terkini, maka peserta didik dituntut untuk belajar mengkombinasikan atau menyatukan antara musik dengan teknologi yang ada.

Pada kemajuan teknologi saat ini tentu juga harus memiliki guru yang aktif dalam mengaplikasikan DAW yang digunakan pada pembelajaran musik teknologi ini, akan tetapi guru yang peneliti observasi sendiri kurang aktif dalam mengajar di kelas. Menurut Ferdia, dkk (2023: 107) DAW adalah sebuah software untuk membuat musik yang user-friendly dan dilengkapi dengan berbagai fitur serta kualitas suara yang lebih komprehensif dibandingkan dengan DAW lainnya untuk tujuan kreasi musik.

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran seni juga dapat memakai teknologi digital, sebagai contoh pembelajaran seni musik membuat notasi balok dengan menggunakan Digital Audio Workstation (DAW), perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam aspek pembelajaran, Peserta didik akan lebih mudah jika mengerti cara menggunakan media Digital Audio Workstation (DAW). Digital Audio Workstation adalah aplikasi perangkat lunak musik yang mampu merekam dan memonitor secara langsung dari perangkat lunak tertentu, lalu merekam suara dari instrumen virtual, melakukan pengeditan pada trek yang sudah direkam, dan menggabungkannya dengan file lainnya. (Putra & Sepdwiko, 2024: 64)

Guru dalam mengajar cenderung membiarkan peserta didik belajar sendiri, sehingga dapat menghambat perkembangan keterampilan dan pemahaman peserta didik dalam bidang musik teknologi. Hal ini berpotensi menyebabkan peserta didik kehilangan motivasi dan minat terhadap pelajaran musik teknologi, serta mengurangi efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Pada dunia pendidikan yang semakin kompetitif dan berbasis teknologi, strategi pengajaran yang efektif sangat diperlukan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan di dunia industri musik dan teknologi. Sekarang ini bermain musik secara konvensional

saja saat ini sudah tidak cukup, maka itu peneliti berharap guru dan peserta didik di SMK Negeri 7 Padang agar lebih serius dengan memanfaatkan teknologi untuk berinovasi dalam bermusik.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan, mata pelajaran musik teknologi di SMK Negeri 7 Padang ini sangat penting karena menggabungkan seni dan teknologi untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan, dan peluang peserta didik untuk menjadi profesional di industri musik saat ini. Pemanfaatan *DAW Cubase* sebagai fokus media pembelajaran Musik Teknologi di Kelas XI Musik Populer SMK Negeri 7 Padang diharapkan juga dapat menjadi daya tarik bagi peserta didik dalam mengembangkan minat serta bakatnya. Penelitian ini penting untuk dilakukan, mengingat penggunaan *DAW Cubase* yang mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan industri musik yang berkembang di era sekarang ini. Mata pelajaran Musik Teknologi memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas mereka dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap penggunaan *DAW Cubase*. *Cubase* sendiri merupakan perangkat lunak *Digital Audio Workstation* (DAW) yang dikembangkan oleh perusahaan *Steinberg*, dan banyak digunakan untuk merekam, mengedit, serta memproduksi musik secara digital (Kefauver & Patschke, 2007).

Metode

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Berdasarkan Sugiyono (2020:9), pendekatan kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi objek yang alami, di mana peneliti berfungsi sebagai instrumen utama. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil dari penelitian kualitatif lebih fokus pada interpretasi makna dibandingkan dengan generalisasi. Pengumpul data utama dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri, dibantu dengan alat tulis dan kamera. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data mengikuti langkah-langkah yang diajukan oleh Miles dan Huberman seperti yang dijelaskan dalam Sugiyono (2020:133), yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

1. Pembelajaran Musik Teknologi di Kelas XI Musik Populer SMK Negeri 7 Padang

a. Perencanaan Pembelajaran Musik Teknologi

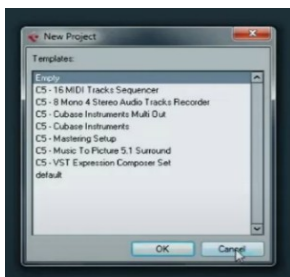
Perencanaan Pembelajaran Musik Teknologi di Kelas XI Musik Populer SMK Negeri 7 Padang berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah ditetapkan dengan kompetensi dasar:

- 3.1. Menerapkan program aplikasi *Cubase*
- 3.2. Menuliskan penulisan di program aplikasi *Cubase*
- 4.1. Mengoperasikan program aplikasi *Cubase*
- 4.2. Menuliskan gambar berupa *instrumen* pada pattern *Cubase*

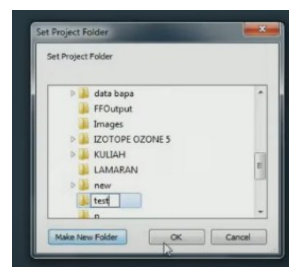
b. Pelaksanaan Pembelajaran Musik Teknologi

Pada pertemuan pertama di mana peserta didik akan diajarkan untuk menggunakan *software Cubase* dalam proses penciptaan, pengeditan, dan produksi musik. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis peserta didik dalam musik, serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang proses produksi musik modern. Selain itu, peserta didik juga akan melakukan proyek kolaboratif yang melibatkan pembuatan karya musik contohnya secara bergantian pada kelompok yang telah ditentukan, setiap kelompok dibagi menjadi 4-5 peserta didik yang akan memilih *instrumen* masing-masing untuk di gambar pada pattern *Cubase*.

Pertemuan awal ini peserta didik dituntut untuk bisa menyimpan file proyek, membuka *pattern* pada *Cubase* yang akan mereka buat, sehingga mereka dapat memahami dasar-dasar penggunaan perangkat lunak tersebut dan mulai berkreasi dalam menciptakan musik.



Gambar 1. Templates Proyek Baru yang Akan Dibuat

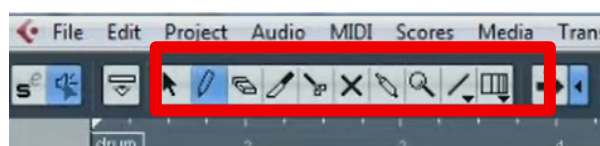


Gambar 2. Penempatan Lokasi File Proyek, File Proyek Peserta Didik Akan Disimpan di File yang Mereka Inginkan

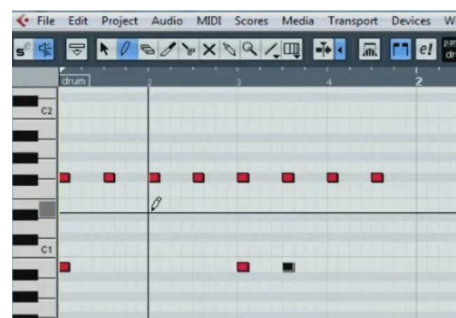
Pada pertemuan kedua peserta didik belajar menulis proyek mereka sesuai *instrumen* yang mereka gunakan, sehingga mereka dapat lebih memahami konsep yang telah diajarkan dan menerapkannya dalam bentuk visual. Peserta didik menggambar proyek secara manual dengan cara mengklik *mouse* (kursor yang berupa pensil) pada lembar kerja, didalamnya terdapat *bar* yang telah tersusun yang disediakan oleh *tools* pada *Cubase*.



Gambar 3. Screenshot Halaman Utama *Cubase*



Gambar 4. Screenshot *Tools*. (Kiri Atas dari Halaman Utama *Cubase*)



Gambar 5. Screenshot Halaman dalam Lembar Proyek (Gambar yang Ditulis Secara Manual)



Sebelum peserta didik menggambar proyek, mereka diberi arahan untuk membuka halaman lembar proyek lalu menekan *tools* yang mereka butuhkan, contohnya *tools* yang bergambar pensil ini untuk menulis atau menggambar proyek, juga untuk memindahkan, membuat gambar menjadi pendek atau panjang dengan cara menahan gambar tersebut ke kiri dan ke kanan sesuai kebutuhan (seperti pada gambar nomor 9 diatas). *Tools* penghapus (pada gambar nomor 10 diatas) untuk menghapus jika gambar yang mereka buat salah atau letaknya tidak sesuai pada bar nya. *Tools* panah (pada gambar nomor 8 diatas) untuk mengembalikan setelah kita menekan salah satu *tools* yang kita tekan sebelumnya, contohnya sebelumnya kita tekan pensil lalu tekan panah, maka akan kembali ke panah, tujuannya supaya kita juga bisa memindahkan letak posisi gambar yang telah kita tulis di bar mana.

Pada pertemuan ketiga peserta didik belajar membuka dan memilih *Vst Instrumen* proyek mereka sesuai *instrumen* yang mereka gunakan, sehingga mereka dapat lebih memahami konsep yang telah diajarkan dan menerapkannya dalam bentuk visual. Peserta didik memilih *instrumen* sesuai *instrumen* yang mereka pilih pada proyek musik teknologi ini secara manual dengan cara mengklik *mouse* (kursor yang berupa panah) pada lembar kerja, yang didalamnya terdapat *tools* yang telah tersedia pada bagian atas atau bagian kiri layar muka *Cubase*.

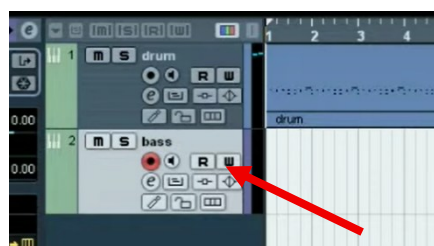


Gambar 6. Screenshot *Tools Vst Instrumen Cubase*

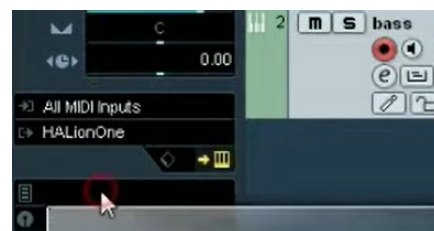


Gambar 7. Screenshot *Vst Instrumen*

Setelah peserta didik menulis proyek mereka sampailah pada pemilihan *Vst Instrumen*, seperti yang di screenshot diatas. Langkah pertama yaitu pilih *Instrumen* mana yang akan dipilih/diganti ke *Instrumen* yang diinginkan, contohnya *instrumen* ini:



lalu tekan *tools* seperti gambar ini

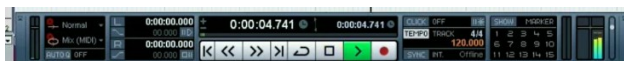


untuk membuka *Vst Instrumen* yang akan dipilih seperti gambar ini



lalu pilih *Instrumen* sesuai yang diinginkan dan dibutuhkan. Begitu cara seterusnya, jika peserta didik memilih *Instrumen* lainnya, maka dilakukan langkah-langkah yang sama dengan cara diatas.

Pada pertemuan keempat peserta didik belajar mengedit proyek mereka sesuai *instrumen* yang mereka gunakan, sehingga mereka dapat lebih memahami konsep yang telah diajarkan dan menerapkannya dalam bentuk visual. Peserta didik memastikan lagi apa yang mereka buat pada proyek musik teknologi ini secara manual dengan cara mengklik *mouse* (kursor yang berupa panah) pada lembar kerja, apakah sudah benar yang mereka buat dengan gambar yang mereka tulis, yang didalamnya terdapat *tools* yang telah tersedia pada bagian atas dan bagian kiri layar muka *Cubase*, serta terdapat *virtual keyboard* yang terdapat pada bagian bawah *Cubase*, yang berguna untuk *play, playback, record, stop, metronom, audio frequency*.

Gambar 8. Screenshot Tampilan *Virtual Keyboard*

Gambar 9. Screenshot Halaman Dalam Lembar Proyek (Gambar yang Mereka Tulis Secara Manual)

Peserta didik mengedit menggunakan kursor mereka secara bergantian, peserta didik lainnya yang sedang tidak mengerjakan proyek mereka mengingatkan langkah-langkah yang telah di arahkan oleh guru kepada rekannya yang sedang dalam proses mengedit proyek mereka. Mereka tidak hanya membantu rekan-rekannya dalam proses pengeditan, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang saling mendukung dan memperkaya pengalaman belajar secara keseluruhan.

2. Pembahasan

Musik teknologi, sebagai istilah yang mencakup berbagai bentuk teknologi yang

terlibat dalam musik, menunjukkan bahwa perkembangan musik saat ini sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi digital. Penggunaan perangkat lunak seperti *Cubase* sebagai *Digital Audio Workstation (DAW)* tidak hanya memfasilitasi proses pembuatan dan pengeditan musik, tetapi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinovasi dan berkreasi. Hal ini sejalan dengan pandangan Setiawan Erie (2014) yang menekankan pentingnya teknologi dalam memfasilitasi pemutaran, rekaman, dan komposisi musik.

Peran guru dalam pembelajaran musik teknologi menjadi sangat krusial, sebagaimana diungkapkan oleh Uno (2016). Guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing yang harus menguasai media dan sumber belajar, termasuk teknologi yang digunakan dalam pembelajaran musik digital. Dengan penguasaan yang baik terhadap *DAW* seperti *Cubase*, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menarik, sehingga peserta didik dapat memahami konsep-konsep musik dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi guru dalam menguasai teknologi menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran musik.

Menurut Sudarwan (2010), keberadaan peserta didik adalah keniscayaan dalam pendidikan formal. Dalam konteks pembelajaran musik teknologi, peserta didik tidak hanya belajar teori, tetapi juga mendapatkan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri musik. Dengan adanya *DAW*, peserta didik dapat mengembangkan potensi diri mereka dalam bidang musik, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Rohmah (2017) menekankan bahwa tujuan pembelajaran yang baik akan membantu guru merancang kegiatan belajar yang dapat mengarahkan peserta didik untuk mengembangkan potensi diri mereka. Dalam pembelajaran musik teknologi, tujuan yang ditetapkan harus mencakup pemahaman cara menggunakan *DAW Cubase*, sehingga peserta didik dapat membuat dan mengedit musik digital dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa



perumusan tujuan pembelajaran yang tepat akan berkontribusi pada efektivitas proses belajar.

Penguasaan materi yang kuat akan memungkinkan guru untuk menyampaikan informasi dengan baik dan menyesuaikan metode pengajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Rohmah (2017) menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang efektif dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak monoton. Dalam konteks penggunaan *DAW Cubase*, materi pembelajaran harus mencakup aspek-aspek teknis dan kreatif dalam produksi musik, sehingga peserta didik dapat memperoleh keterampilan praktis yang bermanfaat di dunia industri musik.

Akhirnya, media pembelajaran yang tepat sangat penting dalam menunjang pencapaian tujuan pendidikan. Media seperti *DAW Cubase* dapat berfungsi sebagai alat bantu yang memperlancar proses belajar mengajar, meningkatkan efektivitas, dan efisiensi dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang sesuai, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi pelajaran secara menarik dan efektif, serta merangsang kreativitas dan partisipasi aktif peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran musik tidak hanya memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinovasi, tetapi juga memperluas pemahaman mereka tentang musik dan teknologi yang mendukungnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pelaksanaan pembelajaran Musik Teknologi di kelas XI Musik Populer SMK Negeri 7 Padang, dengan fokus pada penggunaan perangkat lunak *Digital Audio Workstation (DAW)*, yaitu *Cubase*. Pembelajaran ini dilaksanakan dalam 16 pertemuan, di mana 8 pertemuan pertama difokuskan pada pengenalan dan penggunaan *Sibelius*, sedangkan 8 pertemuan berikutnya berfokus pada *Cubase*. Pembagian ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang notasi musik sebelum peserta didik beralih ke produksi musik digital.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dilakukan secara bertahap dan sistematis, dimulai dari pengenalan antarmuka *software Cubase*, penulisan proyek, pemilihan

VST Instrumen hingga pengeditan. Proses pembelajaran ini terdiri dari tiga tahap utama:

1. Kegiatan Awal

Pada setiap pertemuan, guru memulai dengan menjelaskan cakupan materi, dan melakukan absensi. Kegiatan ini penting untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki materi pembelajaran. Dalam kegiatan awal, guru juga memberikan pengantar tentang pentingnya pembelajaran musik teknologi di era digital, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang akan dipelajari.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan bagian paling penting dalam pembelajaran, di mana peserta didik diajarkan untuk mengeksplorasi fitur-fitur *Cubase*. Pada pertemuan pertama, peserta didik diperkenalkan dengan antarmuka *Cubase*, termasuk cara membuka proyek baru, menyimpan *file*, dan menggunakan *tools* dasar seperti *pencil tool*, *eraser tool*, dan *arrow tool*. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan keterampilan dasar yang diperlukan untuk memulai proses penciptaan musik.

Selanjutnya, peserta didik diajarkan untuk membuat pola musik sederhana menggunakan antarmuka *piano roll* atau *virtual keyboard*. Peserta didik juga belajar tentang pemilihan instrumen *VST (Virtual Studio Technology)* yang sesuai dengan proyek musik yang sedang dikerjakan. Kegiatan ini tidak hanya melibatkan aspek teknis, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berkolaborasi dalam kelompok, di mana mereka dapat saling membantu dan berbagi ide dalam menciptakan karya musik.

3. Kegiatan Akhir

Pada penutupan setiap sesi, pendidik melakukan evaluasi terhadap proses belajar yang telah berlangsung. Aktivitas ini mencakup penjelasan ulang mengenai teknik menyimpan data, membuka proyek, dan memanfaatkan berbagai fitur yang sudah dipelajari. Pendidik juga memberikan informasi terkait topik yang akan dibahas di sesi selanjutnya, agar siswa dapat bersiap dengan baik. Aktivitas terakhir ini sangat krusial untuk memastikan bahwa siswa

benar-benar mengerti materi yang telah diajarkan sebelumnya sehingga bisa menerapkannya di pertemuan yang akan datang.

Berdasarkan hasil observasi, terdapat beberapa capaian pembelajaran yang berhasil dicapai oleh peserta didik selama proses pembelajaran Musik Teknologi:

1. Penguasaan Dasar-dasar *Cubase*

Peserta didik menunjukkan kemampuan yang baik dalam membuka proyek baru, menyimpan *file*, dan menggunakan *tools* dasar. Mereka mampu membuat pola musik sederhana dan memahami cara kerja antarmuka *Cubase*. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah berhasil menguasai keterampilan dasar yang diperlukan untuk memulai proses produksi musik.

2. Pemahaman Teori Musik dalam Produksi Musik Digital

Pembelajaran *Sibelius* di awal semester memberikan dasar yang kuat bagi peserta didik dalam memahami teori musik, seperti *notasi*, *ritme*, dan *melodi*. Dengan pemahaman ini, peserta didik lebih mudah beradaptasi saat beralih ke *Cubase*. Mereka dapat menerapkan teori musik yang telah dipelajari dalam praktik, sehingga menghasilkan karya musik yang lebih berkualitas dengan menggunakan *DAW Cubase*.

3. Keterampilan Editing

Pada pertemuan terakhir, peserta didik sudah mampu melakukan pengeditan (memotong, memindahkan, mengatur dinamika) serta menggunakan fitur *playback* untuk mengevaluasi hasil karya. Keterampilan ini sangat penting dalam proses produksi musik, di mana *editing* menjadi salah satu tahap penting untuk menghasilkan karya musik yang bagus.

Kesimpulan

Pelaksanaan pembelajaran musik teknologi di kelas XI Musik Populer SMK Negeri 7 Padang berlangsung secara terstruktur dan bertahap. Penelitian ini mengamati proses pembelajaran *DAW Cubase*, dengan tujuan untuk memperkuat

pemahaman teori musik dan keterampilan peserta didik dalam produksi musik digital.

Pada setiap pertemuan, peserta didik diajarkan berbagai aspek penggunaan *Cubase*, mulai dari membuka dan menyimpan file proyek, menulis atau menggambar proyek sesuai *instrumen*, hingga memilih dan mengedit *VST Instrumen*. Kegiatan pembelajaran tidak hanya bersifat teori, tetapi juga melibatkan praktik langsung yang memungkinkan peserta didik untuk berkolaborasi dalam proyek musik. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung, di mana peserta didik dapat saling membantu dan memperkuat pemahaman mereka.

Melalui pembelajaran ini, diharapkan peserta didik tidak hanya memahami dasar-dasar penggunaan perangkat lunak musik, tetapi juga dapat mengaplikasikan teori musik yang telah dipelajari pada mata pelajaran teori musik sebelumnya. Dengan demikian, mereka dipersiapkan untuk menghadapi tantangan di industri musik yang semakin digital, serta mengembangkan keterampilan kreatif dan teknis yang diperlukan dalam produksi musik modern.

Rujukan

- Danim, Sudarwan. (2010). *Profesionalisasi dan Etika Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta
- Ferdian, R., Hidayat, H. A., Sari, A. M., & Putra, I. E. D. (2023). Pelatihan Optimalisasi Produksi Musik: Aplikasi Ableton Live 10 untuk Guru dan Siswa. *Jurnal Pengabdian Seni*, 4(2), 105-117.
- Hadi, Harisnal. 2017. "THE USE OF AUDIO VISUAL MEDIA IN THE LEARNING PROCESS OF GUITAR SUBJECT." *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni* 18(1):39-50.
- Kefauver, A. P., & Patschke, D. (2007). *Fundamentals of Digital Audio* (New Edition). A-R Editions, Inc.
- Marlina, M. (2021). *Pengaruh Manajemen Sarana Prasarana terhadap Mutu Pendidikan di SMP Negeri 1 Bajo* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo).
- Nasional, D. P. (2003). Undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Putra, R. E., & Sepdwiko, D. (2024). Pemanfaatan DAW (Digital Audio Workstation) Dalam Pembuatan Notasi Cuk Mak Ilang Melalui Program Musik Studio



- One Ke Sibelius. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 63-71.
- Rahmawati, M., & Hidayat, H. A. (2023). Strategi Pembelajaran Bernyanyi Lagu Daerah Di SMP Negeri 7 Padang. *EDUMUSIKA*, 1(1), 58-65.
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Cendekia*, 9(02), 193-210.
- Setiawan, Erie. (2014). *Memahami Musik dan Rupa-Rupa Ilmunya*. Yogyakarta: Art Music Today.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Surnia, E., & Hidayat, H. A. (2023). Upaya meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler seni teater dengan menerapkan metode drill di SMAN 4 Tebo. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5(3), 162-173.
- Uno, Hamzah B. N. L. (2016). *Tugas Guru Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.