

Pelatihan Optimalisasi Produksi Musik: Aplikasi Ableton Live 10 untuk Guru dan Siswa

Robby Ferdian¹, Hengki Armez Hidayat², Ayuthia Mayang Sari³, Irdhan Epria Darma Putra⁴

^{1,4}Program Studi Pendidikan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

^{2,3}Program Studi Pendidikan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Jalan Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat
No. Tlp.: 07517058692, E-mail: robbyferdian@fbs.unp.ac.id

ABSTRAK

Program pengabdian ini bertujuan mempelajari dan memberikan bantuan terkait kebutuhan guru dan siswa di SMA DEK Business School Padang dalam mengintegrasikan Program Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan teknologi musik, khususnya dalam pembuatan musik untuk pembelajaran guru menghadapi kendala dalam membimbing siswa karena kurangnya penguasaan teknologi musik. Untuk mengatasi hal ini, tim pengabdian menyelenggarakan pelatihan menggunakan aplikasi musik, termasuk perangkat lunak Ableton Live, untuk meningkatkan keterampilan musik siswa dan guru. Program ini bertujuan meningkatkan kreativitas siswa dan kompetensi guru. Metode pengabdian yang digunakan adalah berupa pelatihan praktis, diskusi kelompok, tugas dan proyek, serta tahap evaluasi. Hasil yang terlihat dalam proses cenderung positif, dengan peserta menunjukkan minat tinggi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran melalui teknologi. Pelatihan dianggap penting untuk mendukung Program P5. Guru dan siswa membutuhkan peningkatan keterampilan pengajaran, pemanfaatan teknologi, pengembangan karakter siswa, peningkatan prestasi akademik, dan kreativitas siswa. Meskipun sebagian siap, beberapa lainnya belum sepenuhnya siap melaksanakan Program P5. Pelatihan karakter siswa dianggap relevan, namun beberapa peserta menginginkan perbaikan. Kesimpulannya, respons peserta mencerminkan minat dan kebutuhan terkait Program P5 dan teknologi dalam pendidikan, menegaskan perlunya perhatian lebih lanjut dalam pengembangan keterampilan dan penerapan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran siswa di SMA DEK Business School Padang.

Kata kunci: aplikasi, Ableton Live10, pelatihan musik, Program P5

A Training for Optimizing Music Production: Utilizing Ableton Live 10 for Teachers and Students

ABSTRACT

This community service program aims to study and provide assistance related to the needs of teachers and students at SMA DEK Business School Padang in integrating the Strengthening Student Character Profile Program (P5) with music technology, particularly in music production for learning purposes. Teachers face challenges in guiding students due to a lack of proficiency in music technology. To address this, the authors conducted practical training sessions, group discussions, assignments and projects, and evaluation phases. The observed results in the process tend to be positive in which the participants show a high interest in enhancing the quality of learning through technology. A training is considered highly essential to support the P5 Program. Teachers and students require improvement in teaching skills, utilization of technology, student character development, academic achievement, and student creativity. While some are ready, others are not fully prepared to implement the P5 Program. Character training is deemed relevant, but some participants suggest improvements. In conclusion, participant responses reflect interest and needs related to the P5 Program and technology in education, emphasizing the need for further attention to skill development and technology implementation to enhance student learning at SMA DEK Business School Padang.

Keywords: application, Ableton Live 10, music training, P5 Program

1. PENDAHULUAN

Kurikulum saat ini, terutama di sekolah menengah, telah mengalami banyak perubahan dan perkembangan seiring dengan perkembangan zaman. Salah satu proyek yang diperkenalkan adalah penguatan profil pelajar Pancasila di sekolah menengah. Proyek ini bertujuan untuk membentuk karakter siswa yang memiliki pemahaman yang kuat dan mendalam tentang nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia.

Proyek penguatan profil pelajar Pancasila di sekolah menengah mencakup beberapa kegiatan dan aspek yang penting. Pertama, siswa akan mempelajari nilai-nilai Pancasila secara teori melalui mata pelajaran seperti Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan Sejarah. Selain itu, siswa juga akan diajak untuk memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari melalui program-program ekstrakurikuler seperti kegiatan sosial, bakti sosial, dan kegiatan lingkungan (Saraswati et al., 2022; Triatmaja, 2020).

Proyek ini juga diharapkan dapat membantu siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam tentang nilai-nilai Pancasila sehingga dapat membentuk karakter siswa yang memiliki sikap positif dan peduli terhadap kepentingan negara dan masyarakat. Selain itu, proyek ini juga dapat meningkatkan rasa nasionalisme siswa serta menjaga keutuhan dan kebersamaan sebagai bangsa.

Meskipun proyek penguatan profil

pelajar Pancasila di sekolah menengah memiliki tujuan yang sangat baik, masih terdapat beberapa kendala yang perlu diatasi. Salah satunya adalah kendala dalam implementasi proyek tersebut. Penerapan proyek ini membutuhkan kerja sama dan keterlibatan dari seluruh pihak di sekolah, seperti guru, siswa, dan orang tua siswa. Oleh karena itu, diperlukan komitmen yang kuat dari semua pihak untuk dapat mengimplementasikan proyek ini dengan baik (Octavianingrum et al., 2022).

Kegiatan proyek profil pelajar Pancasila (P5) dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk “mengalami pengetahuan” sebagai proses penguatan karakter sekaligus kesempatan untuk belajar dari lingkungan sekitarnya (Rayhan Firdaus, 2023). Manfaat dari kegiatan P5 adalah untuk memberi ruang dan waktu untuk peserta didik mengembangkan kompetensi dan memperkuat karakter dan profil pelajar Pancasila, memperlihatkan tanggung jawab dan kepedulian terhadap isu di sekitar mereka sebagai salah satu bentuk hasil belajar dan melatih kemampuan pemecahan masalah dalam beragam situasi belajar (Hasanah et al., 2022).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, siswa mengerjakan sebuah proyek yang di dalamnya memuat berbagai unsur ilmu pengetahuan. Proyek ini dikerjakan secara berkelompok atau tim (Triansyah & Muhammad, 2023). Bentuk dari proyek ini adalah berupa

produk dengan berbagai unsur yang berkaitan dengan mata pelajaran yang dipelajari di setiap semester. Produk ini nantinya akan didokumentasikan dalam bentuk video, baik itu video tutorial maupun video aktivitas pengerjaan masing-masing proyek tersebut. Dalam pelaksanaan proyek ini, salah satu mata pelajaran yang terlibat adalah seni budaya, khususnya seni musik. Seni musik memegang peran dalam penyelesaian proyek. Kendati demikian, dalam beberapa proyek sebelumnya, guru dan siswa sering menghadapi kendala terkait penambahan *music background* dan *sound design* yang diperlukan. Dalam situasi tersebut, mereka mengalami kesulitan ketika ingin memuatkan musik pendukung atau mengimplementasikan elemen-elemen desain suara yang mendukung konsep proyek yang tengah dikerjakan. Kesulitan ini menunjukkan perlunya pemahaman dan keterampilan lebih lanjut dalam mengelola aspek-aspek audiovisual dalam proyek seni budaya, khususnya proyek yang melibatkan seni musik. Kadangkala terdapat musik yang dipotong-potong dari musik yang telah ada sehingga terkesan tidak rapi dan dipaksakan.

Berdasarkan pengamatan tersebut, dengan sulitnya proses pembuatan musik yang orisinal terhadap masing-masing proyek siswa tersebut, perlu dicarikan solusi yang tepat agar proyek yang dikerjakan dapat lebih optimal. Dengan memahami aplikasi musik dan proses sederhana dalam ruang studio musik,

diharapkan mampu memberikan warna baru dalam penyelesaian setiap proyek siswa tersebut.

Salah satu solusinya adalah melibatkan/mendatangkan tenaga akademisi yang kompeten di bidang media penciptaan musik (Sinaga et al., 2019; Laili et al., 2019) dan sekaligus bekerja sama dengan kepala sekolah SMA DEK Padang untuk mengundang guru-guru kesenian yang bergabung pada asosiasi guru seni di Kota Padang. Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dalam bentuk pemberian *workshop* penggunaan aplikasi Digital Audio Workstation (DAW) Ableton 10 dan pelatihan pengembangan kreativitas bagi para guru sehingga para peserta pelatihan dapat memahami proses kerja dan pengoperasian aplikasi musik tersebut untuk menyukseskan P5 dalam platform Merdeka Belajar.

Pemilihan DAW Ableton 10 sebagai sebuah aplikasi dalam penciptaan musik dalam kegiatan ini dikarenakan tim pengabdian berasumsi bahwa aplikasi ini lebih mudah digunakan serta memiliki fitur dan *sound* yang lebih lengkap daripada DAW lainnya untuk kebutuhan penciptaan musik.

2. METODE PENGABDIAN

Metode pelaksanaan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan aplikasi musik Ableton Live 10 kepada para guru dan siswa SMA DEK Padang dalam rangka meningkatkan keterampilan mereka dalam menciptakan musik digital.

Melalui metode ini, diharapkan para peserta pelatihan mampu memahami dan menguasai seluruh fitur yang ada pada Ableton Live 10 serta mampu mengaplikasikan dalam pembuatan musik digital yang berkualitas. Dengan demikian, metode pelaksanaan yang diusulkan ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang optimal bagi para peserta pelatihan dan mendorong pengembangan kreativitas serta potensi di bidang musik digital. Adapun metode pelaksanaan yang direncanakan dalam beberapa tahapan.

Tahapan yang pertama adalah pelatihan praktis agar peserta pelatihan dapat mempraktikkan langsung penggunaan Ableton Live 10 (Laili et al., 2019). Penggunaan Ableton Live ini dikarenakan aplikasi ini merupakan sebuah media yang sangat fleksibel yang dapat digunakan oleh pengajar, siswa, dan profesional musik dalam menulis/merekam musik sederhana menggunakan audio (Ferdian et al., 2023). Pelatihan praktis dilakukan di laboratorium komputer atau ruang musik yang tersedia di SMA DEK Padang. Pada tahapan ini peserta pelatihan untuk langsung berinteraksi dengan perangkat lunak dan mencoba membuat musik dengan bimbingan instruktur (Nugroho et al., 2023). Tahapan kedua adalah diskusi kelompok. Pelatihan juga dapat melibatkan diskusi kelompok antara peserta pelatihan dan instruktur (Novitasary, 2023). Diskusi kelompok ini dapat dilakukan secara langsung setelah sesi pelatihan praktis. Ini memberikan

ruang peserta pelatihan untuk bertanya dan berbagi pengalaman dengan instruktur dan peserta pelatihan lainnya (Jatmiko & Ayurin, 2022).

Tahapan selanjutnya adalah tugas dan proyek. Setelah pelatihan, peserta pelatihan dapat diberikan tugas dan proyek untuk membuat musik menggunakan Ableton Live 10 (Hussein, 2021; Manoban, 2021). Tahapan ini dilakukan supaya peserta pelatihan dapat mempraktikkan langsung apa yang telah mereka pelajari selama pelatihan dan mengembangkan keterampilan mereka (Aprilina et al., 2022). Tahapan terakhir adalah evaluasi untuk mengetahui apakah peserta pelatihan telah berhasil menguasai penggunaan Ableton Live 10 (Zinar, 1984). Evaluasi dilakukan dengan tes praktis dan/atau tugas dan proyek yang telah diselesaikan oleh peserta pelatihan. Ini juga dapat membantu instruktur dalam mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan dalam pelatihan selanjutnya.

Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan pada Jumat, 25 Agustus 2023 dan dilanjutkan pada minggu depannya, yaitu Jumat, 1 September 2023. Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka di ruang kelas SMA DEK Padang. Kegiatan ini diikuti oleh sebanyak 23 orang peserta yang terdiri atas 18 orang guru dan 5 orang siswa. Guru-guru yang mengikuti kegiatan ini adalah guru pembimbing proyek dari kegiatan siswa dalam proses perwujudan proyek kolaborasi dalam proses belajar. Di sekolah ini guru ini disebut dengan

guru Program Pelajar Pancasila (Propela).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan skema Program Kemitraan Masyarakat ini diberi tema “Ableton Live Workshop: Pelatihan Penggunaan Ableton Live untuk Pembelajaran dan Produksi Musik sebagai Optimalisasi Program P5”. Seperti terlihat pada gambar 1 yang merupakan *flyer* dan spanduk kegiatan.



Gambar 1 Spanduk Kegiatan Ableton Live Workshop

Kegiatan pelatihan ini terdiri atas beberapa tahapan kegiatan, yang dibagi menjadi empat, yaitu pelatihan praktis, diskusi, tugas dan proyek, serta dilanjutkan dengan evaluasi. Kegiatan pertama dimulai dengan sambutan dan pembukaan secara resmi oleh kepala sekolah sekaligus memberikan beberapa tanggapan terkait kebutuhan sekolah dalam hal teknologi untuk menunjang proses pembelajaran. Kegiatan ini dilanjutkan dengan adanya pelatihan praktis yang dimulai dengan penginstalan aplikasi pada perangkat peserta pelatihan. Dalam kegiatan ini aplikasi yang diinstal oleh tim pelatihan adalah Ableton Live 10 dan Ableton Live 11

tergantung dari spesifikasi laptop yang digunakan. Spesifikasi minimal laptop atau komputer untuk bisa menggunakan aplikasi ini adalah menggunakan sistem operasi Windows 7, 8, atau 10; 64-bit Intel atau AMD multi Processor; 4 GB RAM (8GB Recommended); 1366 display resolution; dan ASIO audio hardware.



Gambar 2 Penginstalan Aplikasi oleh Tim Pelatihan

Setelah seluruh aplikasi diinstal, kegiatan dilanjutkan materi pertama tentang fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi Ableton Live, seperti penulisan MIDI, penggunaan *audio sample*, *effect*, *instrument*, *automation*, *grouping instrument*, *mixing*, dan *rendering* serta beberapa hal teknis terkait penggunaan aplikasi lainnya. Instruktur juga menjelaskan kelebihan dari aplikasi yang digunakan ini. Beberapa kelebihan dari aplikasi ini adalah dapat digunakan sebagai penulisan musik dan *live performance* karena memuat fitur *session view* yang memberikan ruang untuk dapat membuat banyak *looping* pada tampilan tersebut. Kelebihan selanjutnya yang disampaikan adalah seluruh tab

instrumen berada pada satu *layer* sehingga tampilannya lebih nyaman untuk layar laptop tunggal, dan pengerjaan proyek pun menjadi lebih nyaman. Kelebihan selanjutnya yang disampaikan oleh instruktur adalah *sound instrument* yang diberikan oleh aplikasi sudah lumayan lengkap sehingga tidak perlu bersusah payah mencari *sound instrument* dengan aplikasi tambahan lagi.

Setelah itu, disampaikan materi terkait unsur-unsur musik, bentuk musik, dan bagaimana menulis musik dengan beberapa unsur musik tersebut pada aplikasi. Selanjutnya instruktur menjelaskan bagaimana menciptakan musik sederhana dengan melibatkan beberapa unsur musik yang dibuat sesederhana mungkin supaya para guru dan siswa dapat membuat musik dengan unsur tersebut. Gambar 3 memperlihatkan proses instruktur menyampaikan materi pelatihan.



Gambar 3 Penyampaian Materi oleh Instruktur

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan pemberian tugas dan proyek berupa pembuatan musik ilustrasi sederhana untuk sebuah

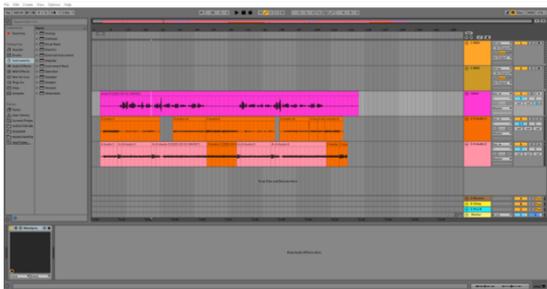
video. Beberapa ketentuan yang diberikan oleh instruktur adalah musik yang dikerjakan harus menggunakan fitur MIDI dan audio sebagai instrumen. Artinya, di sini setiap peserta diharuskan menggunakan keduanya dalam penulisan melodi, ritme, dan harmoni. Dalam proyek ini instruktur juga memberikan sebuah video pendek untuk dapat dimasukkan ke dalam aplikasi sebagai panduan terhadap durasi dan pergerakan musik yang akan diciptakan oleh peserta. Kegiatan ini berlangsung di lokasi dengan pengawasan dari tim pelatihan untuk diberikan pendampingan. Kegiatan ini dapat dilihat dalam gambar 4.



Gambar SEQ Gambar * ARABIC 4 Proses Pendampingan Tugas dan Proyek

Tahapan selanjutnya adalah tahapan evaluasi ketika setiap karya akan diperdengarkan untuk dievaluasi secara bersama oleh tim pelatihan dan peserta. Setiap proyek yang dikerjakan diputar dengan pengeras suara agar dievaluasi untuk perbaikan dan kesempurnaan hasilnya. Pada tahap evaluasi ini instruktur membedah hasil karya dengan memerhatikan unsur musik yang ada dan penggunaan MIDI dan *audio sample* dalam penciptaan musik. Evaluasi ini

lebih mengarah pada teknis penciptaan musiknya seperti bagaimana membuat melodi dengan baik, menyusun akord dengan baik, dan menggunakan *audio sample* sebagai instrumen perkusi atau *looping* dengan benar. Beberapa contoh hasil dari proyek guru dan siswa ini dapat dilihat dalam gambar 5.



Gambar 5 Contoh Hasil Tugas dan Proyek Musik Guru dan Siswa

Selain evaluasi terhadap hasil pelatihan, tim juga mengevaluasi terhadap rasa antusiasme peserta pelatihan yang terlibat berdasarkan sikap dalam menjalani pelatihan ini. Peserta pelatihan ini merupakan guru-guru dan beberapa siswa dari kelas XI. Berikut beberapa hasil evaluasi terhadap beberapa pihak yang terlibat dalam pelatihan ini.

Evaluasi dari pihak guru: (1) mayoritas guru yang mengikuti pelatihan menunjukkan minat yang tinggi dalam penggunaan teknologi, khususnya Ableton Live, dalam pembelajaran musik; (2) mereka mengakui bahwa pelatihan ini telah meningkatkan pemahaman mereka tentang penggunaan perangkat lunak musik modern dalam konteks pendidikan; (3) guru-guru merasa bahwa pelatihan ini memberi mereka lebih banyak alat untuk

menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan menarik bagi siswa; dan (4) dukungan dari instruktur dianggap sangat membantu, dan mereka mengharapkan pelatihan berkelanjutan untuk lebih mengasah keterampilan mereka.

Evaluasi dari pihak siswa: (1) siswa yang mengikuti pelatihan merasa sangat tertarik dan termotivasi untuk mengembangkan keterampilan musik mereka dengan menggunakan Ableton Live; (2) mereka melihat pelatihan ini sebagai peluang untuk mengeksplorasi sisi kreatif dalam pembelajaran musik mereka; (3) siswa merasa lebih percaya diri dalam menciptakan musik dengan menggunakan teknologi setelah mengikuti pelatihan; dan (4) mereka menganggap instruktur sangat berpengetahuan dan memiliki kemampuan mengajar yang baik.

Evaluasi dari pihak instruktur: (1) instruktur merasa senang dengan minat yang ditunjukkan oleh guru dan siswa selama pelatihan; (2) mereka melihat perkembangan peserta dari tingkat pemahaman dasar hingga kemampuan yang lebih tinggi dalam menggunakan Ableton Live pada proses *editing* dan pembuatan musik sederhana; (3) instruktur menganggap interaksi dalam diskusi kelompok sangat produktif dalam membagi pengetahuan dan pengalaman; dan (4) mereka merasa puas dengan tingkat keterlibatan dan antusiasme peserta dalam praktik langsung.

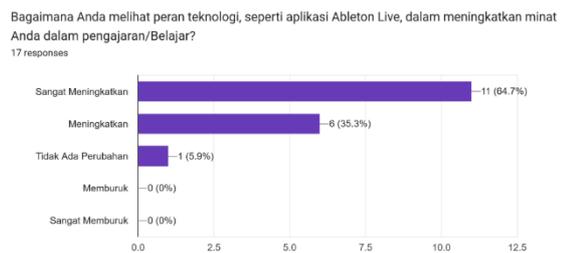
Setelah rangkaian proses pelatihan ini, tim pengabdian juga mencoba untuk menyebar angket terhadap tanggapan

dari para guru dan siswa dalam pelatihan ini. Pertanyaan pertama terkait dengan seberapa besar minat guru dalam mengembangkan kualitas pembelajaran di kelas. Hasil tanggapan ini memperlihatkan tingkat keinginan yang tinggi dari guru karena sebanyak lebih kurang 88% memberikan tanggapan dengan sangat berminat dan hanya 11% yang menyatakan netral. Hal ini memperlihatkan tingginya minat guru dalam kegiatan pelatihan yang berhubungan dengan teknologi masa kini (Caesarani et al., 2022). Data tersebut dapat dilihat pada grafik dalam gambar 6.



Gambar 6 Hasil Angket Terkait Minat Peserta Pelatihan

Pada pertanyaan selanjutnya para guru juga diberikan pertanyaan tentang bagaimana guru/siswa melihat peran teknologi, seperti aplikasi Ableton Live, dalam meningkatkan minat dalam pengajaran/belajar. Data yang didapatkan memperlihatkan bahwa teknologi ini sangat meningkatkan minat. Terlihat dari 64% respons yang memilih jawaban tersebut dan lebih kurang 40% menyatakan meningkatkan minat. Data tersebut dapat dilihat dalam gambar 7.



Gambar 7 Hasil Terkait Peran Teknologi dalam Pembelajaran

Pertanyaan selanjutnya adalah pertanyaan terhadap minat para guru dalam pelatihan teknologi dalam pembelajaran seperti aplikasi Ableton Live 10 ini. Mayoritas juga menjawab dengan antusias dan menyatakan sangat tertarik (76%). Hanya 17% yang menyatakan tertarik. Data tersebut dapat dilihat dalam gambar 8.



Gambar 8 Hasil Terkait Peran Pelatihan dalam Penggunaan Teknologi

Dalam pertanyaan terakhir, para guru menyatakan bahwa pelatihan dan pengembangan profesional sangat diperlukan untuk menunjang pemenuhan kebutuhan mereka dalam proses pembelajaran/belajar pada masa sekarang. Data survei memperlihatkan 88% menyatakan sangat penting dan 11,8% menyatakan netral. Data tersebut dapat dilihat dalam gambar 9.



Gambar 9 Data Angket Terkait dengan Peran Pelatihan untuk Pengembangan Profesionalisme

Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam memenuhi minat dan kebutuhan guru, siswa, dan instruktur. Dari sini terlihat bagaimana pelatihan sebuah teknologi adalah sebuah kegiatan yang sangat diminati oleh guru dan siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan kebutuhan profesional mengajar (Salafiyah et al., 2022). Di sini juga terlihat seberapa antusias dan tanggapan positif diberikan oleh guru atas terselenggaranya pengabdian kepada masyarakat ini. Pelatihan Ableton Live telah berhasil meningkatkan pemahaman tentang teknologi musik modern dalam konteks pendidikan, serta mendorong lebih banyak inovasi dalam pembelajaran musik terutama untuk pembelajaran berbasis proyek dalam mengimplementasikan program P5 di SMA DEK Padang.

Berdasarkan tujuan awal dari program pengabdian dengan skema PKM ini, yaitu untuk memberikan pelatihan kepada guru dan siswa di SMA DEK Padang, secara umum tujuan ini telah tercapai dengan baik. Hal ini karena semua aktivitas dan rangkaian kegiatan

telah dilaksanakan. Hal ini tak terlepas dari banyaknya bantuan dan dukungan dari pihak sekolah dalam menanggapi solusi yang ditawarkan oleh tim pengabdian. Pihak sekolah memberikan respons yang baik dalam proses persiapan hingga tahapan kegiatan pelatihan bagi guru dan siswa mereka.

Target yang dicanangkan oleh tim pengabdian ini adalah meningkatnya kemampuan dalam memahami prinsip-prinsip dan prosedur penggunaan media dalam penciptaan musik. Berdasarkan hasil evaluasi yang didapatkan setelah adanya pelatihan, guru, dan siswa telah mendapatkan solusi terhadap persoalan sekaligus mendapatkan referensi terbaru mengenai kebutuhan mereka dalam optimalisasi proses implementasi program P5 dalam proses pembelajaran.

Hasil evaluasi pelatihan Ableton Live menunjukkan dampak yang positif pada berbagai pihak yang terlibat. Dari perspektif guru, mayoritas menunjukkan minat tinggi dalam mengembangkan kualitas pembelajaran di kelas melalui penggunaan teknologi, khususnya Ableton Live, yang mereka anggap mampu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran musik. Pelatihan ini memperluas pemahaman mereka tentang penggunaan perangkat lunak musik modern dalam konteks pendidikan, memberikan mereka alat untuk menciptakan pengalaman belajar yang inovatif, serta membantu mereka merasa lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ini dalam

pengajaran. Dukungan yang mereka terima dari instruktur dinilai sangat membantu, dan mereka berharap untuk pelatihan berkelanjutan yang lebih mendalam.

Di sisi siswa, pelatihan ini mendorong minat dan motivasi mereka dalam mengembangkan keterampilan musik dengan Ableton Live, membuka peluang eksplorasi kreativitas dalam pembelajaran musik, meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menciptakan musik dengan teknologi, serta memberikan penilaian positif terhadap instruktur yang kompeten. Dari sudut pandang instruktur/tim pengabdian, mereka senang dengan minat dan antusiasme yang ditunjukkan oleh peserta, mengamati perkembangan peserta dalam pemahaman dan kemampuan menggunakan Ableton Live, serta menilai positif interaksi dalam diskusi kelompok yang produktif.

Hasil survei tambahan terhadap guru menunjukkan minat tinggi dalam pengembangan kualitas pembelajaran, pengakuan akan peran teknologi dalam meningkatkan minat dalam pengajaran, serta minat yang besar dalam pelatihan teknologi (Aryandari, 2019). Keseluruhan hasil evaluasi ini mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam memenuhi minat, kebutuhan, dan tujuan dari semua pihak yang terlibat, serta menjadi langkah positif dalam mengimplementasikan program P5 dan meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA DEK Padang.

Setelah kegiatan pengabdian ini berhasil terselenggara hingga selesai, tim pengabdian mengidentifikasi beberapa faktor pendukung yang berperan penting dalam kelancaran kegiatan ini, yaitu:

1. Dukungan dari pihak sekolah

Dukungan kuat dari pihak sekolah menjadi landasan utama yang memungkinkan pelatihan Ableton Live *Workshop* ini terlaksana. Sekolah, khususnya SMA DEK Padang, secara aktif mendukung dan membuka pintu bagi kegiatan ini, yang memberikan lingkungan yang kondusif untuk pelaksanaan pelatihan.

2. Respons guru yang sangat baik

Respons yang sangat baik dari para guru yang menjadi peserta pelatihan juga berperan besar dalam kesuksesan kegiatan ini. Mayoritas guru menunjukkan minat tinggi, antusiasme, dan motivasi dalam mengikuti pelatihan serta menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam pembelajaran di kelas.

3. Materi pelatihan yang mudah dan relevan dengan generasi milenial

Materi pelatihan yang disajikan dengan cara yang mudah dipahami dan relevan dengan generasi milenial. Dalam konteks ini, materi pelatihan dirancang untuk sesuai dengan perkembangan teknologi musik modern dan kebutuhan peserta sehingga menjadi lebih menarik dan relevan.

Meskipun pelatihan ini berjalan dengan baik, ada beberapa faktor penghambat yang membuat pelatihan ini

belum maksimal. Hal tersebut terkait dengan kurangnya fasilitas *equipment* laptop yang memadai sehingga proses penginstalan menjadi sedikit lebih lama. Ditambah lagi beberapa perangkat yang dimiliki oleh guru juga bermasalah. Meskipun demikian, tim pengabdian mampu mengatasi persoalan tersebut dengan beberapa solusi.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Ableton Live *Workshop*: Pelatihan Penggunaan Ableton Live untuk Pembelajaran dan Produksi Musik” di SMA DEK Padang telah memberikan dampak positif yang signifikan bagi guru dan siswa. Evaluasi pelatihan menunjukkan bahwa mayoritas peserta, baik guru maupun siswa, menunjukkan minat yang tinggi dalam penggunaan teknologi musik modern, seperti Ableton Live, dalam pembelajaran dan produksi musik. Pelatihan ini juga telah meningkatkan pemahaman mereka tentang penggunaan teknologi ini dalam konteks pendidikan.

Guru-guru merasa lebih percaya diri dalam menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan menarik bagi siswa mereka. Siswa-siswa, di sisi lain, merasa sangat tertarik dan termotivasi untuk mengembangkan keterampilan musik mereka menggunakan Ableton Live. Mereka melihat pelatihan ini sebagai peluang untuk mengeksplorasi sisi kreatif dalam pembelajaran musik mereka.

Instruktur pelatihan juga merasa puas dengan minat dan antusiasme peserta. Mereka melihat perkembangan peserta dari tingkat pemahaman dasar hingga kemampuan yang lebih tinggi dalam menggunakan Ableton Live.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Negeri Padang atas bantuan demi terselenggaranya rangkaian kegiatan pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilina, C., Astuti, D., & Prasetyo, S. (2022). Pelatihan Produksi Audiovisual di SMK Negeri 2 Purworejo, Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Seni*, 3(2), 117–122.
- Aryandari, C. (2019). “Ora Minggir Tabrak” Electronic Dance Music (EDM), a Montage of The Time-Image. *Journal of Urban Society's Arts*, 5(2), 87–93.
<https://doi.org/10.24821/jousa.v5i2.2185>
- Caesarani, S., Prabawati, A. T., Nuryani, N., Purnamasari, A., Fitri, F., Novianti, N., & Sunarya, M. (2022). Pendampingan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Ma Ponpes Al Islam. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School*

- Education*), 2(1), 42–50.
- Ferdian, R., Epria, I., Putra, D., & Hidayat, H. A. (2023). Analysis of Timbre in Melodic Arrangements of Popular Minang Songs Using a Spectrum Analyzer. *Journal of Urban Society's Arts*, 10(1).
- Hasanah, A. H., Adha, M. M., & Mentari, A. (2022). Peran Guru Penggerak Dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(10), 6–14.
- Hussein, B. (2021). Addressing collaboration challenges in project-based learning: The student's perspective. *Education Sciences*, 11(8). <https://doi.org/10.3390/educsci11080434>
- Jatmiko, E. J., & Ayurin, P. D. (2022). Pelatihan Penggunaan Perangkat lunak CorelDRAW di MGMP Seni Budaya Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Seni*, 3(2), 131–141. <https://doi.org/10.24821/jps.v3i2.8180>
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas pengembangan e-modul project based learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/21840/13513>
- Manoban, A. (2021). Project-Based Learning and E-Portfolios for Preservice Teachers in Japanese Language Education. *Journal of Education and Learning*, 10(4), 40. <https://doi.org/10.5539/jel.v10n4p40>
- Nugroho, T. A., Fretes, D. De, & Murti, M. R. (2023). Pelatihan Teknik Dasar Menyanyi dan Dirigen pada Paduan PKK RW 6, Rejowinangun, Kotagede, Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Seni*, 26–35.
- Novitasary, R. R. (2023). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek pada Kurikulum Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(2), 100–112.
- Octavianingrum, D., Taryadi, R., & Al Fawaz, R. (2022). Pembinaan Kelompok Band Pelestari Koesplus melalui Metode Drill di Srihardono, Pundong, Bantul. *Jurnal Pengabdian Seni*, 3(2), 142–149. <https://doi.org/10.24821/jps.v3i2.8190>
- Rayhan Firdaus, A. (2023). *Proses Pembelajaran Kreasi Musik Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Profil Pelajar Pancasila (P3) di SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Salafiyah, N., Haryono, S., Muttaqin, M., & Ciptoningtyas, S. V. (2022). Pelatihan Menulis Notasi Lagu Bagi Mgmp Seni Budaya Smp Kabupaten Semarang pada Media Pembelajaran Virtual di Era Covid-19. *Varia*

- Humanika*, 3(1), 182–189.
- Saraswati, D. A., Sandrian, D. N., Nazulfah, I., Abida, N. T., Azmina, N., Indriyani, R., Suryaningsih, S., Usman, U., & Lestari, I. D. (2022). Analisis Kegiatan P5 di SMA Negeri 4 Kota Tangerang Sebagai Penerapan Pembelajaran Terdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 185–191.
- Sinaga, F. S. S., Maestro, E., Marzam, M., & Yensharti, Y. (2019). Software Sibelius Sebagai Alternatif Penulisan Notasi Musik di Era Millenial. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, 1(1), 1–6.
- Triansyah, F. A., & Muhammad, I. (2023). Tinjauan Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 1(3), 34–46.
- Triatmaja, S. (2020). Designing a Design Thinking Model in Interior Design Teaching and Learning. *Journal of Urban Society's Arts*, 7(2), 53–64. <https://doi.org/10.24821/jousa.v7i2.4499>
- Zinar, R. (1984). Foundations of Music Education. *Music Educators Journal*. <https://doi.org/10.2307/3396411>