

ABSTRAK

Muhammad Firza Syahfitra, NIM 2152142009, Penggunaan Aplikasi Video Editing Pada Mata Kuliah Praktik Instrumen Perkusi Lanjutan Di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan, Prodi Pendidikan Musik, Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, 2022.

Penelitian ini membahas tentang penggunaan aplikasi video *editing* pada perkuliahan praktik instrumen perkusi lanjutan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses produksi video dengan menggunakan aplikasi video *editing* dalam pembuatan tugas pembelajaran mata kuliah praktik instrumen perkusi lanjutan di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan dan untuk mengetahui fungsi aplikasi video editing dalam pembuatan tugas pembelajaran mata kuliah praktik instrumen perkusi lanjutan di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori tentang pembelajaran, media pembelajaran, *editing* video, dan instrumen perkusi. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu proses produksi video dengan menggunakan aplikasi video *editing* dalam pembuatan tugas pembelajaran mata kuliah Praktik Instrumen Perkusi Lanjutan di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan yakni dengan menggunakan aplikasi android *Kine Master* yang meliputi unsur gambar dan unsur suara yang melalui tahapan menentukan materi perkusi, latihan secara individu, perekaman dengan kamera ponsel, pengeditan video dengan aplikasi yang dapat menjadikan video tersebut kedalam satu *frame* video. Pemilihan aplikasi *Kine Master* sebagai tempat pengeditan video berdasarkan fitur-fitur yang dimiliki oleh aplikasi tersebut diantaranya: 1) dukungan media, 2) Audio, 3) *Text*, 4) Tema, dan 5) *Tool Editing*. Fungsi aplikasi Video *Editing* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembuatan Tugas Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Instrumen Perkusi Lanjutan di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan memiliki fungsi atensi untuk memperkuat kedalaman materi melalui konten sebagai media visual serta fungsi kognitif untuk memahami dan mengingat materi perkusi yang disajikan.

Kata Kunci : Aplikasi Video *Editing*, *Kine Master*, Media Pembelajaran.