



**APLIKASI VIDEO *EDITING* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA MATA KULIAH PRAKTIK INSTRUMEN PERKUSI
LANJUTAN DI PRODI PENDIDIKAN MUSIK**

***VIDEO EDITING APPLICATION AS A LEARNING MEDIA ON
ADVANCED PERCUSSION INSTRUMENT PRACTICE COURSES IN
THE DEPARTMENT OF MUSIC EDUCATION***

Muhammad Firza Syahfitra¹⁾, Tri Danu Satria²⁾

Prodi Pendidikan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang penggunaan aplikasi video *editing* pada perkuliahan praktik pembelajaran 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 sebagai media pembelajaran 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. Penelitian ini menggunakan pendekatan 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: *Video Editing*, *Kine Master*, Media Pembelajaran.

Abstract

This study discusses the use of video editing applications in advanced percussion instrument learning practice lectures. This study aims to determine the video production process using video editing applications in making learning assignments for advanced percussion instrument practice courses as learning media at the Department of Music Education, State University of Medan and to determine the function of video editing applications in making learning assignments for advanced percussion instrument practice courses. at the Department of Music Education, State University of Medan. This study uses a qualitative approach. The results of this study are the video production process using a video editing application in making learning assignments for the Advanced Percussion Instrument Practice course at the Department of Music Education, State University of Medan by using the Kine Master android application which includes image elements and sound elements which go through the stages of determining percussion

material. , individual exercises, recording with a cell phone camera, video editing with applications that can convert the video into one video frame. The selection of the Kine Master application as a place for video editing is based on the features possessed by the application including: 1) media support, 2) Audio, 3) Text, 4) Themes, and 5) Editing tools. The function of the Video Editing application as a Learning Media in Making Learning Assignments for the Advanced Percussion Instrument Practice Course at the Department of Music Education, State University of Medan has an attention function to strengthen the depth of the material through content as a visual medium as well as a cognitive function to understand and remember the percussion material presented.

Keywords: *Video Editing, Kine Master, Learning Media.*

How to Cite: Syahfitra, M.F. & Satria, T.D. (2021). Aplikasi Video Editing Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Praktik Instrumen Perkusi Lanjutan Di Prodi Pendidikan Musik. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya, Vol, 5 (2): 164-173.*

*Corresponding author:

E-mail: m.firza123@gmail.com

ISSN 2549-1660 (Print)

ISSN 2550-1305 (Online)

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan dihadapkan dengan situasi dan kondisi di saat pandemi Covid-19 melanda seluruh dunia. Hal ini mengakibatkan seluruh aktifitas pendidikan baik di sekolah maupun perguruan tinggi mengalami pergeseran didalam proses belajar mengajar. Dunia pendidikan dituntut untuk dapat memahami dan dituntut untuk tetap berjalan disaat situasi sulit. Di era modern seperti sekarang ini, hal tersebut dapat dilakukan seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran secara daring (dalam jaringan) atau online menjadi solusi dan tantangan bagi dunia pendidikan di masa mendatang.

Ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan perangkat teknologi, hal ini tak lepas dari media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran di era modern sudah cukup dapat memfasilitasi pelajar untuk tetap belajar disetiap kondisi apapun. Menurut Heinich, Molenda, Russel (1996:8) jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain : media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hipermedia, dan media jarak jauh. Pernyataan tersebut sejalan dengan kenyataan yang ada di masa sekarang, dimana rata-rata mahasiswa di Indonesia sudah menggunakan perangkat *smartphone* dan perangkat teknologi lainnya seperti komputer untuk mendukung kegiatan belajar dengan menggunakan media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hipermedia, dan media jarak jauh. Secara tidak langsung, penggunaan aplikasi atau *software* di berbagai penjuru dunia sudah mulai merata.

Aplikasi pada *smartphone* menjadi sangat populer ketika brand-brand teknologi dunia berlomba-lomba untuk memproduksi produk atau perangkat

mereka dan memasarkannya keseluruh dunia. Pengguna *smartphone* android di seluruh dunia bertambah besar memasuki tahun tahun berikutnya. Pada awal tahun 2000 an, manusia sudah berinteraksi dengan teknologi lewat komputer (PC). Perangkat tersebut banyak dimanfaatkan oleh umat manusia untuk kepentingan apapun, baik dalam hal menjalankan fungsi pemerintahan (administrasi), fungsi pembelajaran (pendidikan), dan lain sebagainya. Sehingga sangat banyak tawaran-tawaran dan fitur yang terus dikembangkan demi menunjang produktifitas umat manusia. Salah satu fitur yang ada pada perangkat teknologi yaitu melihat media audio visual, lebih tepatnya video. Perkembangan teknologi yang ada pada video juga mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Dimulai dari segi grafis, titik warna, titik fokus, resolusi, dan lain-lain. Tentunya hal ini dapat dijadikan sebagai salah satu media dalam pembelajaran yang dikategorikan kepada media audio visual. Ketetapan pembelajaran daring (online) yang sudah ditetapkan oleh pemerintah sepanjang tahun 2020 membuat dunia pendidikan harus lebih kreatif dalam melakukan aktifitas pembelajaran. Universitas Negeri Medan salah satu perguruan tinggi yang terkena dampak pembelajaran daring tersebut. Seluruh civitas yang ada di institusi baik dosen dan mahasiswa dituntut untuk dapat berinovasi demi kemajuan pendidikan di masa mendatang. Namun pembelajaran daring berpengaruh terhadap mata kuliah yang difokuskan pada kemampuan praktik didalamnya, salah satunya yaitu mata kuliah instrumen perkusi. Karena pada dasarnya, mata kuliah ini mengedepankan metode pembelajaran dengan latihan bersama dan individu serta dilakukan secara face to face (tatap muka). Sehingga ketika pembelajaran online saat ini, mahasiswa dalam prosesnya hanya mengirimkan video ke grup aplikasi Whats App dan hal ini menimbulkan masalah

baru ketika mahasiswa tidak memperhatikan visual dan sound yang memadai ketika proses shoot atau take. Pembelajaran musik tak terlepas dari penggunaan perangkat teknologi di dalamnya demi meningkatkan kualitas seni yang sudah ada selama ini. Seperti yang dikatakan oleh Suroso (2018:76) mengatakan Musik sebagai salah satu unsur yang terdapat di dalam kesenian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses produksi video dengan menggunakan aplikasi video *editing* dalam pembuatan tugas pembelajaran mata kuliah praktik instrumen perkusi lanjutan sebagai media pembelajaran 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.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian dapat diartikan sebagai kegiatan yang secara sistematis, direncanakan oleh para peneliti untuk memecahkan permasalahan yang hidup dan berguna bagi masyarakat, maupun bagi peneliti itu sendiri (Sukardi, 2015:17). Penelitian ini akan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, yaitu metode riset yang sifatnya memberikan penjelasan dengan menggunakan analisis untuk mengembangkan teori-teori berdasarkan hal-hal khusus yang berhasil ditemukan dan dikumpulkan dari lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. 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

Mata kuliah instrumen perkusi lanjutan merupakan salah satu mata kuliah pilihan yang wajib mahasiswa pilih di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan sebagai suatu keahlian. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan Bersama dengan Dosen Pengampu Mata Kuliah Instrumen Perkusi Lanjutan di Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021 yaitu Bapak Aqsa Mulya, S.Pd., M.Sn pada tanggal 22 Februari 2021 Pukul 10.15 WIB, bahwa mata kuliah instrumen perkusi lanjutan dilaksanakan dengan menggunakan skema pembelajaran *online* atau daring dikarenakan masa pandemi covid-19. Mahasiswa yang mengambil mata kuliah ini sebanyak 8 Mahasiswa sebagai lanjutan dari mata kuliah Instrumen Perkusi Persiapan, Instrumen Perkusi Dasar dan Instrumen Perkusi Menengah di Semester 1 sampai dengan 3.

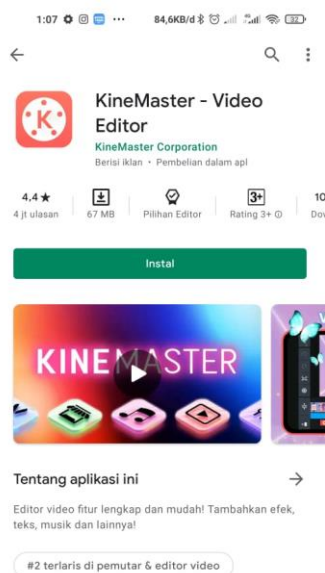
Pembelajaran yang dilakukan pada saat perkuliahan yakni dengan menggunakan aplikasi *Zoom Cloud Meetings* sebagai ruang pertemuan *online* pada mata kuliah Instrumen Perkusi Lanjutan. Peneliti sebelumnya sudah melihat dan melakukan pengamatan sebagai langkah observasi pada mata kuliah tersebut dengan meninjau secara langsung melalui aplikasi *Zoom* pada saat perkuliahan berlangsung.

Mata kuliah ini masuk pada setiap hari Rabu pukul 11.20 WIB sampai pukul 13.00 WIB. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan Bapak Aqsa Mulya, S.Pd., M.Sn pada tanggal 3 Maret 2021 pukul 13.10 WIB, mata kuliah ini memiliki sebuah *project* yang nantinya dijadikan sebuah produk video berupa tugas-tugas pembelajaran dari materi yang sudah diajarkan. Pada saat perkuliahan pun, mahasiswa dituntut kreatif untuk dapat melakukan pembuatan konten

video permainan perkusi untuk dapat dijadikan bahan kajian terhadap sesama teman-teman lainnya pada mata kuliah tersebut.

Lanjutan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Instrumen Perkusi Lanjutan pada tanggal 3 Maret 2021 Pukul 14.00 WIB, pada mata kuliah ini dosen memberikan tugas kepada mahasiswa untuk dapat membuat video permainan perkusi dengan menggunakan aplikasi video editing yang tersedia di *Play Store Android* atau *App Store Apple*. Salah satu aplikasi yang digunakan yaitu *Kine Master*.

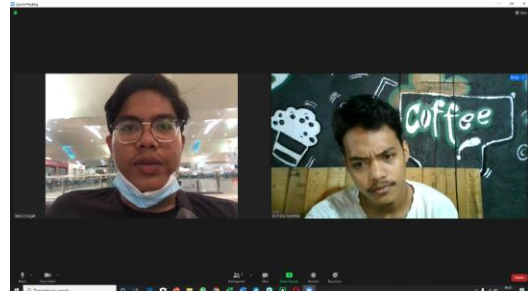
Kine Master merupakan sebuah aplikasi yang tersedia di *Smartphone* (Telepon Seluler Pintar) yang khusus digunakan untuk keperluan *editing* video. *Kine Master* memiliki penampilan yang *simple* atau sederhana akan tetapi menyimpan fitur yang *powerfull* dan *easy guide*, sehingga mudah untuk dapat digunakan bagi pengguna pemula.



Gambar 1. Aplikasi *Kine Master* yang tersedia di *Play Store Android*
Sumber: Muhammad Firza Syahfitra, 2021.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan bersama mahasiswa mata kuliah Instrumen Perkusi Lanjutan di Prodi

Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan yaitu Yahdi Assegaf pada tanggal 10 Maret 2021 Pukul 19.10 WIB melalui *Video Conference Zoom*, pemilihan aplikasi *Kine Master* sebagai tempat *editing* video permainan perkusi didasari pada kemudahan dalam menggunakan aplikasi tersebut.



Gambar 2. Peneliti melakukan wawancara dengan mahasiswa Perkusi Lanjutan
Sumber: Muhammad Firza Syahfitra, 2021.

Kinemaster merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk mengedit video dari android. *Kinemaster* memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam melakukan *editing* video sehingga hampir semua kalangan bisa menggunakan aplikasi ini. Semua tools yang dibutuhkan sudah tersedia di menu tampilan. Dengan hanya beberapa sentuhan dan memadukan tema, animasi, efek video dapat menghasilkan karya imajinasi layaknya seorang *editor* video professional. Aplikasi *Kinemaster* ini juga tersedia dalam versi *free* atau gratis dan juga versi pro.

KineMaster salah satu aplikasi penyuntingan atau *pengeditan* video. *KineMaster* memiliki alat-alat dan fitur-fitur yang mudah digunakan, seperti penggabungan dan pemisahan antar video, menambahkan musik di latar video, mempercepat atau mengurangi kecepatan video, penambahan efek khusus, transisi antar video, terjemahan, dan masih banyak lagi. *Kine Master* dapat di *download* dan digunakan secara gratis, tapi akan

ada *watermark* yang akan terlihat di video setelah di *edit* dan disimpan atau dibagikan dan beberapa alat tidak tersedia. Tetapi untuk menghilangkan *watermark*, pengguna harus berlangganan *Kine Master Premium* dengan membayar sejumlah uang dalam jangka waktu tertentu. Pengeditan yang dilakukan mahasiswa Instrumen Perkusi Lanjutan dengan menggunakan aplikasi *Kine Master* yaitu menggabungkan permainan individu menjadi kedalam satu *frame*. Sehingga pembelajaran daring (*online*) yang dilakukan dapat berjalan dengan baik seperti pembelajaran *offline* (tatap muka).



Gambar 3. Video permainan perkusi dalam satu *frame* dengan menggunakan aplikasi *editing Kine Master*

Sumber: Yahdi Assegaf, 2021.

Pada video yang terdapat dalam gambar 3, tampilan video masih terdapat *watermark* tulisan *Kine Master* dikarenakan penggunaan aplikasi digunakan secara *free* atau gratis. *Watermark* merupakan sebuah tanda air sebagai logo atau identitas aplikasi. Agar *watermark* tersebut tidak terlihat, maka pengguna diharuskan untuk berlangganan secara *premium* atau berbayar. Adapun proses produksi video dengan menggunakan aplikasi video *editing* yakni dengan melalui unsur-unsur berikut ini :

1. Unsur Gambar

Unsur gambar dalam tulisan ini yaitu gambar video yang melewati proses

perekaman melalui kamera ponsel yang memiliki fitur rekam video. Video merupakan media digital elektronik berupa susunan gambar yang diputar secara berurutan sehingga menimbulkan sebuah gerakan. Video juga dapat diartikan media elektronik untuk merekam, menyalin, memutar, menyiarkan, dan menampilkan media visual yang bergerak. Langkah-langkah dalam memproduksi unsur gambar dalam melakukan penggabungan video dengan menggunakan aplikasi video *editing Kine Master* diantaranya :

a. Menentukan Materi Perkusi

Materi yang disajikan atau dimainkan yaitu Rhythm Djembe. Pada proses ini, mahasiswa diinstruksikan untuk melihat video tutorial rhytm Djembe yang ada di Youtube. Materi ini merupakan bagian dari tugas pembelajaran dari mata kuliah Instrumen Perkusi Lanjutan.

b. Latihan secara individu

Setelah memahami materi yang akan disajikan, mahasiswa instrumen perkusi lanjutan melakukan latihan secara individu untuk memperlancar materi.

c. Perekaman dengan Kamera Ponsel

Selanjutnya mahasiswa melakukan proses perekaman video dengan menggunakan kamera masing-masing sesuai dengan materi perkusi yang diberikan sebagai tugas pembelajaran.

d. Pengeditan video dengan menggunakan Aplikasi *Kine Master*

Setelah video dari masing-masing individu atau mahasiswa selesai direkam, maka dikumpulkan menjadi satu secara kolektif. Kemudian video tersebut di *edit* melalui aplikasi *Kine Master*.

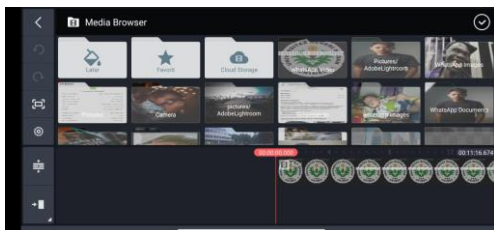


Gambar 4. Pengeditan video dengan menggunakan aplikasi editing *Kine Master*
Sumber: Yahdi Assegaf, 2021.

Pemilihan aplikasi *Kine Master* sebagai tempat pengeditan video berdasarkan fitur-fitur yang dimiliki oleh aplikasi tersebut, yaitu diantaranya :

1) Dukungan media

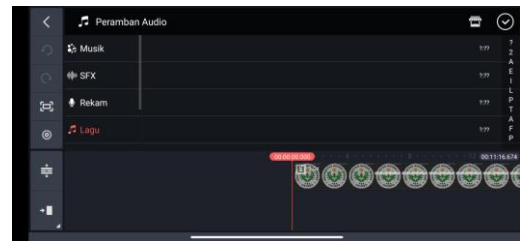
Kinemaster mendukung hampir semua jenis format media, untuk dapat memasukkan media ke aplikasi ini sangatlah mudah karena seluruh media yang tersimpan di *smartphone* atau di memori external akan ditampilkan dalam jendela yang sama dan dipisahkan berdasarkan *directory* penyimpanan. Semua jenis format media ini termasuk gambar yang berformat JPG, JPEG, dan PNG. Sedangkan video berupa format MP4, MKV, dan lainnya.



Gambar 5. *Directory* Aplikasi *Kine Master*

2) Audio

Kinemaster juga dilengkapi dengan musik latar yang cukup banyak, sehingga akan memberikan kemudahan dalam memberikan *background* suara baik melalui *Music Assets*, *SFX Assets*, rekaman atau dengan menggunakan musik yang tersimpan dalam memori *smartphone* pengguna.



3) Text

Fitur teks menjadi hal yang utama dalam sebuah aplikasi *editing* video. *Kinemaster* memiliki fitur lebih untuk menambah dan memanipulasi *text* dengan berbagai macam jenis *font* dan gaya. Sehingga akan membuat hasil edit video dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster* menjadi lebih sempurna.



Gambar 7. Fitur *Text* Aplikasi *Kine Master*

4) Tema

Bagi pengguna aplikasi *Kinemaster* tidak perlu khawatir kesulitan untuk membuat sebuah video yang menarik, karena *Kinemaster* telah dilengkapi dengan 4 Tema yang dapat dimasukkan ke dalam *project* video, diantaranya *Basic*, *On-Stage*, *Serene* dan *Travel*.

5) Tool Editing

Aplikasi *Kinemaster* juga dilengkapi dengan *tool editing* yang cukup lengkap, seperti *Cut*, *Copy*, *Crop*, *Trimming*, *Color adjustment* dan lain sebagainya.



2. Unsur Suara

Unsur suara yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu suara dari video yang tergabung didalam proses perekaman video. Namun pada proses pengeditan tertentu, rekaman suara dapat dipisahkan dari perekaman video dengan melakukan perekaman audio terlebih dahulu, kemudian audio atau suara tersebut digabungkan pada video yang telah melalui proses rekaman sesuai petunjuk audio kedalam aplikasi *video editing*.

B. Fungsi Aplikasi Video Editing Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembuatan Tugas Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Instrumen Perkusi Lanjutan di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran Instrumen Perkusi Lanjutan di Prodi Pendidikan Musik yaitu aplikasi android *video editing Kine Master*. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan bersama Bapak Aqsa Mulya, S.Pd., M.Sn pada tanggal 10 Mei 2021, beliau mengatakan bahwa

penggunaan aplikasi *Kine Master* sebagai media pembelajaran di mata kuliah tersebut yaitu sebagai sarana penyatuan latihan peserta didik sebagai tugas pembelajaran dari materi yang disajikan.

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 sebagai media pembelajaran diantaranya :

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual. Dalam hal ini, pembelajaran yang melibatkan permainan perkusi kedalam bentuk video memberikan fungsi atensi yang mengandung konten visual dengan menampilkan media secara bergerak. Sehingga dapat memaknai proses pembelajaran daring (*online*) melalui video permainan perkusinya masing-masing secara berulang-ulang yang dapat memperkuat materi lewat video yang memiliki konten visual.

2. Fungsi Kognitif

Media pembelajaran yang memiliki visual yang berisi gambar bergerak atau video yang memiliki visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dari apa yang disajikan. Pada pembelajaran di mata kuliah Instrumen Perkusi Lanjutan, penggunaan aplikasi *video editing* digunakan sebagai media pembelajaran yang berfungsi sebagai pengingat

permainan secara praktikal dari teori yang telah diajarkan. Sehingga informasi atau materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh dosen pengampu, dapat diimplementasikan kedalam bentuk permainan yang menghubungkan kemampuan secara kognitif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa 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.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. 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*.

2. Fungsi aplikasi video *editing* sebagai media pembelajaran dalam pembuatan tugas pembelajaran mata kuliah Praktik Instrumen Perkusi Lanjutan di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan memberikan: 1) fungsi atensi yang mengandung konten visual dengan menampilkan media secara bergerak. Sehingga dapat memaknai proses pembelajaran daring (*online*) melalui video permainan perkusinya masing-masing secara berulang-ulang yang dapat memperkuat materi lewat video yang memiliki konten visual. 2) fungsi atensi untuk memperkuat kedalaman materi melalui konten sebagai media visual serta fungsi kognitif untuk memahami dan mengingat materi perkusi yang disajikan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Medan yang telah membiayai penelitian ini melalui program *Student Grant*.

DAFTAR PUSTAKA

- Pribadi, Benny. 2009. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Ahmad, Zainal Arifin, 2012. *Perencanaan Pembelajaran, dari Desain sampai Implementasi*. Yogyakarta : PT. Pustaka Insan Madani.
- Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Heinich, Molenda & Russel, 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*, New Jersey Palo Alto: Houghton Mifflin Company Boston.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Kemendiknas. 2011. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta : Balitbang dan Puskur.
- Magara, Ardi, 2013. *Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta* "Efektivitas Penggunaan Media Sibelius 7 Terhadap Tingkat Pemahaman Notasi Musik Dan Akor Di SMP Negeri 1 Mungkid".
- Marczyk, Geoffrey R, 2005. *Essentials of Research Design and Methodology*. New Jersey: John Wiley and Sons, Inc.
- Moleong, j, Lexy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja. Rosdakarya.
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Nursalam dan Ferry Efendi, 2008. *Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Rusman., Deni Kurniawan., Cepi Riyana. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono, 2008. *Metode penelitian bisnis*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukardi, 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya* Jakarta : Bumi Aksara.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (cet. 15). Bandung : Alfa Beta.
- Suroso, P. (2018). Tinjauan Bentuk dan Fungsi Musik pada Seni Pertunjukan Ketoprak Dorusik, *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 2 (2): 66-78.
DOI: <https://doi.org/10.24114/gondang.v2i2.11283>
- Siregar, Syofian, 2012. *Statistika Deskriptif untuk Penelitian: Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS versi 17*. Jakarta: Rajawali Press.
- Wardhana, Yana, 2010. *Teori Belajar dan Mengajar*. Bandung: Pribumi Mekar
- Zamroni. 1992. *Pengantar Pengembangan Teori Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana.