



Perancangan dan Implementasi Video Media Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan di SMKN 2 Batam Menggunakan MDLC

Design and Implementation of Creative Product and Entrepreneurship Learning Media Video at SMKN 2 Batam Using MDLC

^{1)*}Madani umpu nikan, ²⁾Diny Anggriani Adnas

^{1,2}Universitas Internasional Batam, Sei Ladi 29442, Indonesia

E-mail: ^{1)*}1931192.madani@uib.edu, ²⁾diny.anggriani@uib.edu

Coresponden: madani umpu nikan

DOI:

10.36418/comserva.v2i5.302

Histori Artikel:

Diajukan : 30-08-2022

Diterima : 05-09-2022

Diterbitkan : 12-09-2022

ABSTRAK

Perkembangan industri yang tidak sinkron dengan penyediaan sumber daya manusia yang cukup, terutama untuk industri manajemen dan pariwisata, menyebabkan kebutuhan akan sumber daya manusia di bidang-bidang tersebut semakin meningkat. SMK Negeri 2 Batam adalah sekolah negeri yang berdiri sejak tahun 2006 dengan akreditasi "A" yang terletak di jantung kota Batam, Jalan Pemuda 5, Legenda Malaka. Sekolah negeri ini memiliki 5 program akademik yaitu fashion, perhotelan, pariwisata, tata busana dan tata boga. Penelitian ini menggunakan metode MDLC yaitu salah satu metodologi pengembangan perangkat lunak menurut Luther dari Binanto dalam penelitian Metodologi pengembangan multimedia sendiri memiliki enam tahapan, yaitu konsep, desain, materil, perakitan, pengujian dan distribusi. Hasil dari penelitian ini ialah media pembelajaran produk desain kreatif dalam kewirausahaan.

Kata kunci: Smk Negeri 2 Batam; Mdlc; Kewirausahaan; Sekolah

ABSTRACT

The development of the industry that is not in sync with the provision of sufficient human resources, especially for the management and tourism industries, causes the need for human resources in these fields to increase. SMK Negeri 2 Batam is a public school established in 2006 with "A" accreditation in the heart of Batam, Jalan Pemuda 5, Legenda Malacca. This public school has five academic programs: fashion, hospitality, tourism, fashion, and catering. This study uses the MDLC method, one of the software development methodologies according to Luther from Binanto in research. The multimedia development methodology has six stages: concept, design, material, assembly, testing, and distribution. The results of this study are media for learning creative design products in entrepreneurship.

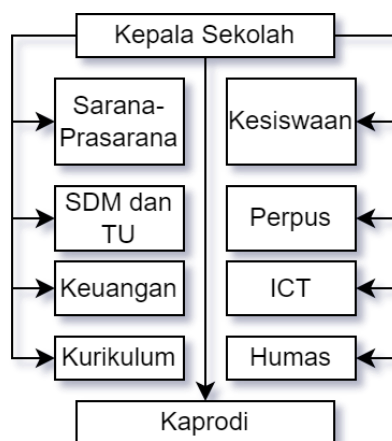
Keywords: Smk Negeri 2 Batam; Mdlc; Entrepreneur; School

PENDAHULUAN

Perkembangan industri yang tidak sinkron dengan penyediaan sumber daya manusia yang cukup, terutama untuk industri manajemen dan pariwisata, menyebabkan kebutuhan akan sumber daya manusia di bidang-bidang tersebut semakin meningkat. Menyadari hal tersebut pada tahun 2006, pemerintah daerah kota batam mengambil langkah-langkah pre-emptive untuk membangun negara

bagian 2 batam dengan program carter accounting, business travel, akomodasi dan makan yang berlokasi di Jalan Pemuda. 5 batam center Kotamadya Batam, Provinsi Kepulauan Riau. Situasi pandemi saat ini masih sulit untuk belajar tatap muka sehingga dari SMA Negeri 2 Batam masih belajar online atau online dan di SMK Negeri 2 masih kekurangan video pembelajaran online untuk tujuan pembelajaran ini video digunakan sebagai alat peraga SMK Negeri 2 untuk melibatkan lebih banyak siswa demi kepentingan pembelajaran (Sakinah et al., 2020).

SMK Negeri 2 Batam adalah sekolah negeri yang berdiri sejak tahun 2006 dengan akreditasi “A” yang terletak di jantung kota Batam, Jalan Pemuda 5, Legenda Malaka. Sekolah negeri ini memiliki 5 program akademik yaitu fashion, perhotelan, pariwisata, tata busana dan tata boga. Setiap prodi yang ditunjuk menjadi sentra unggulan SMKN 2 Batam dalam menghasilkan alumni dengan kualitas terbaik sebagai sentra unggulan dengan revisi kurikulum 2013 SMKN 2 Batam memiliki nomor satuan pendidikan 11002210 dengan status sekolah umum dan berbentuk lembaga pendidikan menengah kejuruan (SMK) dipimpin oleh Nursya'bani dan terbagi dan membawahi beberapa bidang antara lain Kurikulum, Humas, Perpustakaan, Teknologi Informasi, Keuangan, Sumber Daya Manusia dan Tata Usaha, Sarana-Prasarana dan Kurikulum (Hidayat & Soleh, 2022).



Gambar 1. Struktur Organisasi Sekolah SMK Negeri 2 Batam (Sumber: diolah)

Dengan kemajuan teknologi, globalisasi menjadi semakin terpusat, karena kita tahu bahwa globalisasi telah membawa banyak budaya asing ke Indonesia, terkadang mengubah fungsinya menjadi alat budaya asing, asing (Rahayu, 2022). Salah satunya Career Center yang awalnya hanya bisa mendapatkan informasi lowongan kerja atau magang melalui media sosial. Namun cara ini dinilai kurang efektif karena masih tergolong manual (Noi Phan et al., 2020). Fungsi Career Center SMK Negeri 2 Batam adalah sebagai pusat informasi yang menghubungkan siswa dan alumni SMK Negeri 2 Batam dengan dunia usaha serta menjadi pusat sistem pengembangan diri yang meliputi pengembangan karir, pelatihan dan kesempatan kerja bagi mahasiswa dan alumni yang memberikan nilai tambah bagi SMKN 2 Batam. Teknologi layanan informasi yang diimplementasikan dalam aplikasi web untuk career center dan tracking studios untuk memberikan informasi lowongan kerja dan posisi magang kepada siswa dan alumni SMK Negeri 2 Batam (Negara, 2019).

Salah satu ciri kemajuan suatu bangsa dapat dinilai dari kualitas pendidikannya (Ghozali, 2017). Karena pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam memberikan kesan kepada generasi penerus bangsa (Safitri, 2018). Generasi yang lebih tinggi dapat mencerminkan kemajuan

suatu bangsa, sehingga pendidikan harus dilihat sebagai kebutuhan semua dan tanggung jawab bersama ([Widiyono](#), 2019). Pendidikan diartikan sebagai upaya masyarakat untuk mempengaruhi siswa agar mencapai tujuan yang sejalan dengan cita-cita pendidikan Pada dasarnya pendidikan dilakukan agar manusia mempunyai usaha untuk menambah pengetahuan dan tanggung jawab ([Zafi](#), 2018). Oleh karena itu, diharapkan pengajaran saat ini benar-benar dapat membimbing siswa menuju kedewasaan dan kemandirian. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, perlu adanya inovasi dan terobosan baru dalam pembelajaran, salah satunya ialah media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan ([Rosmiati](#), 2019).

Era globalisasi ini penuh dengan persaingan yang ketat, dan untuk dapat bertahan di dunia yang sangat kompetitif ini, tentunya mahasiswa yang sangat kreatif dan inovatif dapat menawarkan peluang dan peluang untuk bersaing di dunia kerja ([Fajrillah et al.](#), 2020). Siswa mengeluarkan potensi dalam dirinya untuk menciptakan produk yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain ([Sitepu](#), 2019). Upaya pemerintah telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas talenta yang lebih kreatif dan produktif. Kurikulum 2013 bertujuan untuk lebih berwirausaha dan terampil, menjadi warga negara yang produktif, kreatif dan inovatif berlandaskan nilai-nilai karakter bangsa, serta berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat.

Multimedia development life cycle (MDLC) merupakan salah satu metodologi pengembangan perangkat lunak menurut Luther dari Binanto dalam penelitian Metodologi pengembangan multimedia sendiri memiliki enam tahapan, yaitu concept (desain), formulasi (design), pengumpulan material, perakitan (manufacturing), pengujian (test) dan distribusi (distribute). Keenam langkah ini sebenarnya tidak perlu berurutan, bisa berganti posisi. Metode MDLC dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan manajemen proyek IT. Penelitian dari ([Aripadon](#), 2022) telah merancang dan menghasilkan media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan multimedia interaktif berupa aplikasi media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan Proyek Manajemen IT pada materi Metodologi Manajemen Proyek yang mempunyai tujuan untuk memudahkan proses belajar-mengajar antara dosen dan mahasiswa.

Kerja praktek dalam pengabdian kepada masyarakat di sekolah menengah kejuruan negeri 2 batam merancang, mendesain, pembuatan media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan bahasa inggris menggunakan metode multimedia development life cycle dalam bentuk video. Tujuan proyek dalam kerja praktek ini sesuai dengan permasalahan yang telah teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Merancang media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan bahasa inggris pada jurusan pariwisata di SMK Negeri 2 Batam menggunakan metode MDLC.
2. Mengimplementasikan media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan bahasa inggris pada jurusan pariwisata di SMK Negeri 2 Batam menggunakan metode MDLC.
3. Mempraktikan ilmu yang diperoleh dari perguruan tinggi kepada masyarakat

Target keberhasilan pelaksanaan kegiatan pada SMK Negeri 2 Batam yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan
 2. Pembuatan rancangan media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan guna meningkatkan produktivitas kegiatan PBM berbasis video berbahasa inggris dalam memandu serta berkomunikasi dengan turis menggunakan bahasa inggris.
 3. Implementasi media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Negeri 2 Batam.
-

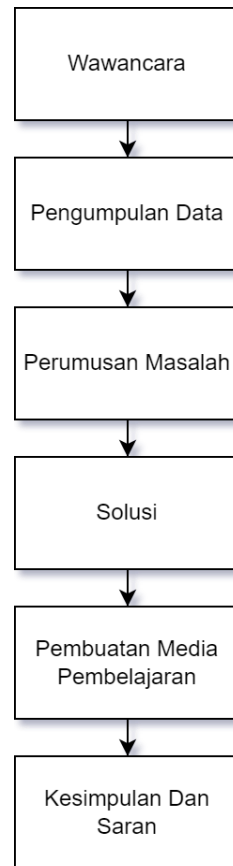
METODE

Data adalah kumpulan fakta, angka, objek, simbol, dan fakta yang dikumpulkan dari berbagai sumber ([Makbul, 2021](#)). Organisasi mengumpulkan data untuk membuat keputusan yang lebih baik. Tanpa data, sulit bagi organisasi untuk membuat keputusan yang tepat, sehingga data dikumpulkan pada waktu yang berbeda dari audiens yang berbeda. Misalnya, sebelum meluncurkan produk baru, organisasi harus mengumpulkan data tentang kebutuhan produk, preferensi pelanggan, pesaing.

Data primer ialah pengalaman langsung dan belum pernah digunakan di masa lalu. Pengumpulan data dengan metode pengumpulan data primer bersifat khusus untuk mesin penelitian dan sangat akurat perolehan data didapatkan melalui pesan komunikasi secara online dengan bantuan aplikasi WhatsApp sebagai media perantara antara penulis dengan Ibu Dian Anggraini Yanti.

Metode penelitian yang digunakan adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu: konseptualisasi, perancangan, pengumpulan material, perakitan, pengujian dan pendistribusian ([Yongky, 2022](#)). Mengikuti langkah-langkah MDLC, penulis akan menerapkan konsep terlebih dahulu. Setelah konsep diidentifikasi dan disetujui oleh sekolah, penulis mulai mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk mendesain video. Setelah semua bahan dirasa cukup, penulis memasuki tahap desain dan pengujian video dilakukan. Setelah video tersebut disetujui oleh pihak sekolah, penulis akan memberikan hasil video tersebut sebagai bagian akhir dari metode ini yaitu bagian broadcas ([Wibowo & Manelsi, 2022](#)).

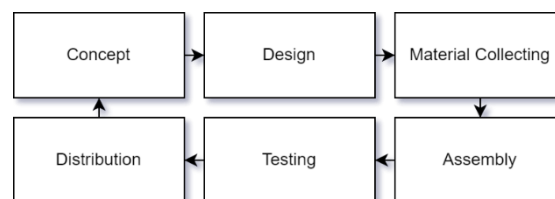
Pada proses perancangan luaran, penulis membuat sebuah lintas waktu yang menggunakan pengumpulan informasi melalui website lama SMK Negeri 2 Batam, perbincangan dengan Ibu Dian Anggraini serta pemilahan data yang akan digunakan nantinya untuk diinput ke dalam website SMK Negeri 2 Batam tersebut, berikut dibawah ini merupakan tahapan perancangan perencanaan ulang website SMK Negeri 2 batam:



Gambar 2. Alur perancangan luaran

Tahap dan proses perancangan yang akan dilakukan terhadap SMK Negeri 2 Batam yang akan dirancang dan diimplementasikan ialah sebagai berikut:

1. Penulis melakukan wawancara dengan Ibu Dian Anggraini selaku koordinator pihak mitra
2. Penulis mendapatkan putusan-putusan dan data yang akan dipilah terlebih dahulu
3. Perumusan masalah yang digunakan oleh penulis dalam mencari solusi
4. Solusi yang diberikan dengan gambaran perencanaan website yang akan digunakan nantinya
5. Setelah solusi dipilih dengan berat hati maka penulis membuat blueprint sebagai acuan guna melihat apa saja yang akan dikerjakan dengan konsep atau metode MDLC.
6. Setelah solusi yang diberikan dan website yang telah diimplementasikan, maka dilanjutkan pada tahap pembuatan kesimpulan dan saran.



1. Concept

Pada tahapan konsep, penulis akan membuat gambaran media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan menggunakan aplikasi seperti Final Cut Pro dan DrawIo untuk proses konsep penggambaran agar lebih mudah perencanaannya.

2. Design

Dalam tahapan desain penulis membuat gambaran menggunakan adobe photoshop mengubah beberapa item yang akan digunakan dalam video media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan ini.

3. Material collecting

Terdapat tahap persiapan dalam mengutarakan niat serta rencana agar mudah terealisasinya kegiatan kerja praktek pada SMK Negeri 2 Batam dengan mengontak Ibu Dian Anggraini terlebih dahulu untuk menanyakan bagaimana cara dan desain rancangan media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang akan digunakan dalam pembuatan video animasi nantinya.

A. Tahap Pelaksanaan

a. Assembly

Tahap pengumpulan akan disatukan dalam aplikasi final cut pro sebagai aplikasi pengolah video dan penyatuan dalam perbandingan skala 1:1 untuk melihat adanya unsur ketidakselarasan dalam pembuatan media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

b. Testing

Tahap pelaksanaan dimulai dengan mencari data atau bahan yang terkait untuk menganalisa proyek ini serta melakukan dokumentasi terhadap semua temuan-temuan yang berupa catatan, angka, gambar yang tertulis maupun tidak dan didapatkan gambaran dengan melihat kembali media pembelajaran yang telah dibuat.

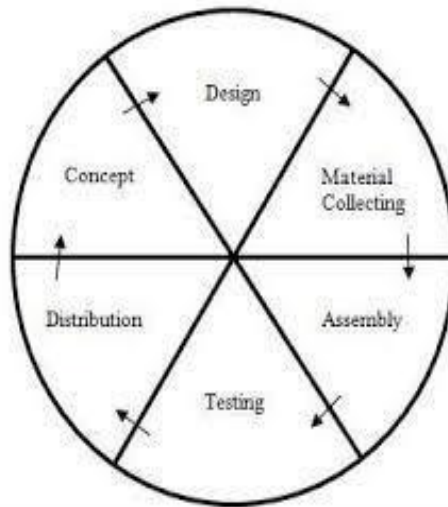
B. Tahap Penilaian dan Pelaporan

1. Distribution

Pada tahap penilaian dan pelaporan ini dimulai dari proses penyusunan laporan kerja praktek bulan mei hingga juni 2022 dengan pembuatan laporan dan bimbingan yang dilakukan dengan Bapak Eryc selaku dosen pembimbing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari wawancara yang dilakukan menggunakan bantuan WhatsApp untuk memperoleh informasi yang didapatkan dari Ibu Dian Anggraini tentang perencanaan media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang dikerjakan setelahnya, penulis menggunakan metode SDLC dalam perancangan luaran kegiatan ini dengan menerapkan konsep MDLC milik Luther-Sutopo yaitu dibagi dalam enam bagian sebagai berikut:



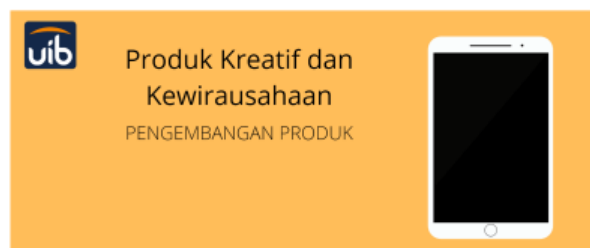
Gambar 3. Konsep MDLC

A. *Concept*

Desain perancangan media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan menggunakan Fase konseptual yang merupakan tahap mendefinisikan tujuan dan audiens yang dituju multimedia mendefinisikan audiens. Lebih lanjut, ini mendefinisikan jenis aplikasi presentasi dan interaksi yang akan dikerjakan serta tujuan dalam pembuatan aplikasi yang dirancang dan didesain. Aturan dasar untuk desain juga ditentukan pada tahap ini, misalnya ukuran, target. Hasil dari tahapan desain ini sebagai berikut:

B. *Design*

Dalam tahapan pengumpulan material seperti bahan dasar dalam pembuatan media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, penulis mengumpulkan desain raw yang tidak mempunyai daya saing hak cipta sehingga keputusan tidak diperlukan dan menggunakan storyboard sebagai gambaran apa saja yang akan dijelaskan dalam video media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang ditampilkan namanya.



Gambar 4. Desain perencanaan tampilan video media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan



^{1*)} **Madani Umpu nikan,** ²⁾ **Diny Anggraeni Adnas**

Perencanaan dan implementas vidio media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di smkn 2 batam menggunakan MDLC

Gambar 5. Desain perencanaan tampilan video media pembelajaran - materi

C. Material Collecting

Pada tahapan pengambilan material yang akan digunakan dalam media pembelajaran SMK Negeri 2 Batam kewirausahaan sebagai untuk menjabarkan berbagai item yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 6. Material admin pada heading kanan

^{1*)} **Madani Umpu nikan,** ²⁾ **Diny Anggraeni Adnas**

Perencanaan dan implementas vidio media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di smkn 2 batam menggunakan MDLC



Gambar 7. Material pada *header* samping materi



Gambar 8. Material pada materi 3



Gambar 9. Material pada materi faktor promosi (sumber: google)

1*) Madani Umpu nikan, 2) Diny Anggraeni Adnas

Perencanaan dan implementas vidio media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di smkn 2 batam menggunakan MDLC



Gambar 10. Material pada materi laporan finansial

Pada penempatan material akan diinput ke dalam pembuatan materi kewirausahaan pada SMKN 2 Batam guna selanjutnya akan menjelaskan bagian tahapan materi yang akan ditempatkan dalam proses implementasi laporan yang masuk dalam proses penyatuan serta distribusi media pembelajaran.

4. Proses Implementasi Luaran

Pada proses implementasi luaran, penulis menggunakan bantuan aplikasi canva guna merealisasikan pembuatan media pembelajaran kewirausahaan pada SMKN 2 Batam, adapun langkah dalam implementasi terbagi dalam beberapa bagian sebagai berikut:

a. Assembly



Gambar 11. Penyatuan pada media pembelajaran



Gambar 12. Penyatuan dalam media pembelajaran – 2

1*) Madani Umpu nikan, 2) Diny Anggraeni Adnas

Perencanaan dan implementas vidio media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di smkn 2 batam menggunakan MDLC



Gambar 13. Penyatuan pada media pembelajaran - 3



Gambar 14. Penyatuan pada media pembelajaran – 4



Gambar 15. Penyatuan pada media pembelajaran – 5



Gambar 16. Penyatuan pada media pembelajaran – 6

^{1*)} Madani Umpu nikan, ²⁾ Diny Anggraeni Adnas

Perencanaan dan implementas vidio media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di smkn 2 batam menggunakan MDLC



Gambar 17. Penyatuan pada media pembelajaran – 7

Dalam tahapan penyatuan, penulis menyatukan semua gambar material menjadi satuan yang dapat dianggap selayaknya animasi maupun *power point* yang menggunakan bantuan aplikasi canva sebagai media perantara untuk menyusun hingga menjadikannya file output dalam bentuk .MP4

b. Distribution

Pada tahap distribusi, penulis menyalurkan video dalam bentuk mp4 dan mengunggahnya pada kanal youtube sebagai media promosi sekaligus media pembelajaran yang akan memudahkan publik dalam pengaksesannya sehingga ilmu dan materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik



Gambar 18. Distribusi pada kanal Youtube

5. Kondisi Setelah Implementasi

Tepat pada kondisi setelah implementasi, perolehan dalam penuh persiapan untuk menarik perhatian para siswa maupun siswi SMKN 2 Batam untuk memberikan pembelajaran, umpan balik serta stimulasi dalam pendidikan tentunya masih banyak perkembangannya terutama dalam bidang kewirausahaan. Beberapa proses yang rumit memerlukan persiapan yang banyak, mulai dari *storyboard*, konsep, ide, animasi dalam *rigging*, *channel* pembelajaran hingga *live streaming*.

SIMPULAN

Selama pelaksanaan kerja praktek, dapat disimpulkan bahwa sistem yang digunakan oleh SMK Negeri 2 Batam animasi yang kaku, maka penulis menjabarkan kesimpulan sebagai berikut: a). Dalam pembuatan media pembelajaran SMKN 2 Batam pada kewirausahaan terdapat beberapa tampilan animasi yang perlu diperbaiki kembali dengan menggunakan tahap MDLC pada bagian testing.b). Setelah melakukan implementasi media pembelajaran SMKN 2 Batam bertajuk kewirausahaan didapati

^{1*)} **Madani Umpu nikan,** ²⁾ **Diny Anggraeni Adnas**

Perencanaan dan implementas vidio media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di smkn 2 batam menggunakan MDLC

peningkatan minat siswa/i SMKN 2 Batam untuk lebih mengemas pembelajaran dalam bentuk video agar materi yang disampaikan sesuai dengan yang ditetapkan dalam silabus.c). SMK Negeri 2 Batam dapat memperbanyak pembelajaran menggunakan video pembelajaran, terutama dalam bidang kewirausahaan. d). Untuk kedepannya SMK Negeri 2 Batam juga dapat memberikan video animasi selain dari program studi pariwisata, seperti tata boga dan yang lainnya.

^{1*)} **Madani Umpu nikan,** ²⁾ **Diny Anggraeni Adnas**

Perencanaan dan implementas vidio media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di smkn 2 batam menggunakan MDLC

DAFTAR PUSTAKA

- Aripradon, H. W. (2022). Perancangan Dan Pengembangan Web Marketplace Kebutuhan Rumah Tangga Menggunakan Model Wdlc Dengan Metode Scrum. *Jurnal Ilmiah Betrik: Besemah Teknologi Informasi Dan Komputer*, 13(1), 75–86. <https://doi.org/10.36050/betrik.v13i1.424>
- Fajrillah, F., Purba, S., Sirait, S., Sudarso, A., Sugianto, S., Sudirman, A., Febrianty, F., Hasibuan, A., Julyanthry, J., & Simarmata, J. (2020). *Smart entrepreneurship: peluang bisnis kreatif & inovatif di era digital*. Yayasan Kita Menulis.
- Ghozali, I. (2017). Pendekatan Scientific Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.33650/pjp.v4i1.5>
- Hidayat, O. S., & Soleh, D. A. (2022). Pendampingan Pemanfaatan Media Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Ppkn Di Sd Kecamatan Mustikajaya *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada ...*, 3(1), 100–105. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i1.1482>
- Makbul, M. (2021). Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian.
- Negara, R. I. T. K. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Manajemen Konstruksi di S1 Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 8(2), 97–104.
- Noi Phan, T., Kuch, V., & Lehnert, L. W. (2020). Land cover classification using google earth engine and random forest classifier-the role of image composition. *Remote Sensing*, 12(15). <https://doi.org/10.3390/RS12152411>
- Rahayu, A. S. (2022). Ilmu Sosial dan Budaya Dasar: Perspektif Baru Membangun Kesadaran Global Melalui Revolusi Mental. *Bumi Aksara*.
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>
- Safitri, M. R. (2018). Penanaman pendidikan karakter berbasis kesadaran diri dalam lingkungan keluarga. *Seminar Nasional Lembaga Kebudayaan (SENASGABUD)*, 1(1).
- Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Sitepu, A. S. M. B. (2019). Pengembangan Kreativitas Siswa. *Guepedia*.
- Wibowo, T., & Manelsi, D. P. (2022). Design And Development Of Halal Industry Documentary Videos Using Mdlc. *CoMBInES-Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences*, 2(1), 17–28.
- Widiyono, S. (2019). Pengembangan nasionalisme generasi muda di Era Globalisasi. *Populika*, 7(1), 12–21.
-

^{1*)} **Madani Umpu nikan,** ²⁾ **Diny Anggraeni Adnas**

Perencanaan dan implementas vidio media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di smkn 2 batam menggunakan MDLC

Yongky, Y. (2022). Augmented Reality Pengenalan Objek 3D Hardware Komputer Dengan Metode Marker Based Tracking. *Prodi Teknik Infomatika*.

Zafi, A. A. (2018). Transformasi budaya melalui lembaga pendidikan (pembudayaan dalam pembentukan karakter). *Al Ghazali, 1*(1), 1–16.



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).