

Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Agama Khonghucu Untuk Anak Usia 7-10 (Studi Kasus : T.I.T.D Hok Tek Bio Salatiga)

¹Christina Intan Rahardjo, ² Jasson Prestilliano

Fakultas Teknologi Informasi
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia
¹692010051@student.uksw.edu, ² jasprelao@yahoo.com

Abstract

Based on first research, lack on learning media caused the children lack of interest in learning process. The children easily bored of the material just by read and listen. Besides, there is lack of learning media for the teachers. Based on present problem, a fresh media that can attract children is needed to build their enthusiasm of the learning process by using an interactive media as Animation 2D. The result of the interactive media using animation could attract the children interest and help the teacher in the learning process.

Keywords : Animation 2D , Khonghucu, Chinese Culture, Interactive Learning.

Abstrak

Berdasarkan dengan penelitian awal didapat bahwa kurangnya media pembelajaran mengakibatkan anak Dharma minggu kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Anak-anak cenderung mudah bosan dengan penyampaian materi dimana hanya membaca dan mendengarkan guru. Selain itu kurangnya media pembelajaran bagi pengajar Dharma minggu. Berdasarkan dengan permasalahan yang ada, maka diperlukan media baru yang menarik anak Dharma minggu untuk lebih antusias mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berupa Animasi 2D. Hasil dari penelitian ini adalah animasi 2D ini menarik bagi anak – anak dan membantu guru sekolah minggu dalam proses kegiatan belajar.

Kata kunci : Animasi 2D, Khonghucu, Budaya Tionghoa, Pembelajaran Interaktif.

¹ Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Satya Wacana

² Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana