

RINGKASAN

Pendidikan karakter merupakan upaya dalam penanaman nilai-nilai karakter kepada anak usia dini meliputi pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan yang ditujukan untuk melaksanakan nilai kebaikan dan kebijakan kepada Tuhan YME, diri sendiri, lingkungan maupun kebangsaan agar menjadi manusia berakhlak. Anak-anak pada Taman Qaryah Thayyibah (QiTa) Purwokerto cenderung mengalami kesulitan dalam belajar yang disebabkan pola belajar anak yang suka bermain, sehingga pembelajaran secara teoritis saja pada sentra persiapan kurang optimal. Bentuk metode pembelajaran yang saat ini banyak digunakan adalah pembelajaran menggunakan media sebagai penunjang proses pembelajaran teknologi yang menghadirkan media berbasis komputerisasi, salah satunya adalah media video. Penelitian ini merancang dan membuat video animasi dengan mengimplementasikan teknik motion comic yang diharapkan dapat menarik minat belajar anak-anak Taman Bermain Qaryah Thayyibah (QiTa) Purwokerto dengan metode kerangka berfikir dan model pengembangan multimedia The Principle of Comic dan Invinite Canvas. Teknik motion comic ini menyajikan tampilan komik secara lebih hidup dan memberikan suasana baru pada komik. Hasil video animasi ini digunakan sebagai media pembelajaran di Taman Bermain Qaryah Thayyibah (QiTa) Purwokerto pada sentra persiapan.

Kata Kunci: Video Motion Comic, Pendidikan Anak Usia Dini, Media Pembelajaran, Comic.

ABSTRACT

Character education is an effort in the planting of character values to early childhood including knowledge, awareness or willingness, and actions aimed at carrying out the value of goodness and policy to the Lord YME, himself, The environment and nationality to become human beings. Taman Bermain Qaryah Thayyibah (QiTa) Purwokerto tend to have difficulties in learning due to the learning pattern of children who like to play, so that the learning theoretically only at the center of preparation is less optimal. The form of learning methods that are currently widely used are learning to use the media to support the learning process of technology that brings computerized-based media, one of which is video media. The study designed and created animated videos by implementing motion comic techniques that are expected to attract children's learning of Taman Bermain Qaryah Thayyibah (QiTa) Purwokerto with a method of thinking and development model The Principle of Comic and Invinite Canvas. This motion comic technique presents the look of comics more vivid and gives a new atmosphere to the comics. The results of this animated video are used as learning media at Taman Bermain Qaryah Thayyibah (QiTa) Purwokerto Amusement park at the preparatory center.

Keywords: Video Motion Comic, Pendidikan Anak Usia Dini, Media Pembelajaran, Teknik Motion Comic.