

## INTISARI

Penelitian ini berjudul “Pembuatan Video Pembelajaran Animasi 2D tentang Perbedaan Candi Budha dan Candi Hindu di MIN 3 Klaten”. Tujuan penelitian adalah untuk merancang dan membuat media pembelajaran berbasis animasi 2D yang menarik dan interaktif, sehingga dapat membantu siswa kelas 5A MIN 3 Klaten memahami perbedaan candi Budha dan candi Hindu. Penelitian dibatasi pada penggunaan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*) dengan fokus pada tahap perancangan hingga implementasi, serta melibatkan siswa sebagai responden untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka setelah menggunakan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi 2D yang dibuat dinilai sangat layak dan praktis berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan respon siswa. Tingkat penerimaan siswa terhadap video pembelajaran berada pada kategori tinggi, dan hasil perbandingan nilai pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai materi perbedaan candi Budha dan candi Hindu. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi peninggalan sejarah berupa candi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah video pembelajaran animasi 2D yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman siswa, menarik minat belajar, serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media serupa untuk materi lain dengan memanfaatkan teknologi multimedia.

Kata kunci: video pembelajaran, animasi 2D, candi Budha, candi Hindu, IPAS

## **ABSTRACT**

*This research, entitled “Development of a 2D Animated Learning Video about the Differences between Buddhist and Hindu Temples (Case Study: MIN 3 Klaten)”, aims to design and develop an engaging and interactive learning media in the form of a 2D animated video. The purpose of this study is to help fifth-grade students at MIN 3 Klaten better understand the differences between Buddhist and Hindu temples. The research was conducted using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) as the instructional design framework. Data collection was carried out through observation, interviews, questionnaires, pre-tests, and post-tests. The results indicate that the 2D animated learning video was rated as highly feasible and practical based on assessments from material experts, media experts, and students’ responses. The acceptance level of students toward the video was categorized as high. Furthermore, the comparison of pre-test and post-test results demonstrated a significant improvement in students’ understanding of the material. The video effectively presented the characteristics, functions, and examples of Buddhist and Hindu temples, such as Borobudur, Mendut, Prambanan, and Dieng temples, in a simple and visually appealing way. In conclusion, the developed 2D animated learning video successfully increased students’ comprehension, enhanced their learning motivation, and provided an alternative innovative medium that teachers can use in classroom activities. This media can serve as a reference for future development of learning videos with different materials by integrating interactive features and utilizing other multimedia technologies.*

*Keywords: learning video, 2D animation, Buddhist temples, Hindu temples, IPAS*