

ABSTRAK

Ganes Nara Pradhipta. 2026. *Keefektifan Media Animasi Fabel Berbasis PID pada Pembelajaran Sastra Fabel Ditinjau dari Karakter Positif Siswa Kelas II*. Tesis. Madiun: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Studi Magister, Pascasarjana, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. V Teguh Suharto, M.Pd., (II) Dr. Kodrat Eko Putro Setiawan, M.Pd

Kata Kunci : Fabel; Animasi; PID; Karakter Positif; Kemampuan Apresiasi

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Untuk menguji efektifitas Media Animasi Fabel berbasis Papan Interaktif Digital dalam pembelajaran apresiasi fabel pada kelas II SDN Maron, SDN Mantren, SDN Pelem dan SDN Manisrejo tahun pelajaran 2025/2026, (2) Menguji pengaruh karakter positif terhadap kemampuan apresiasi fabel pada kelas II, (3) Menguji interaksi antara penggunaan media animasi fabel berbasis Papan Interaktif Digital dan karakter positif dalam kemampuan apresiasi fabel.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen Semu dan pendekatan kuantitatif eksperimen. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling. Teknik pengambilan data menggunakan Tes (Pretest dan Posttest), Kuesioner, Observasi Pendukung dan Dokumentasi. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji F atau Anova dua factorial.

Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran animasi efektif meningkatkan kemampuan apresiasi fabel, Hal ini dibuktikan perolehan rata-rata kelompok animasi 87,84 lebih tinggi dari kelompok konvensional yaitu 82,96. Dan hasil analisis uji F sebesar 42,914 dengan signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Kemudian terdapat pengaruh karakter berpikir positif terhadap kemampuan apresiasi fabel. Rata-rata apresiasi sastra fabel kelompok karakter positif tinggi lebih tinggi yaitu 89,53 dan karakter positif rendah 81,21. Dan hasil analisis uji F sebesar 129,971 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Media animasi dan karakter berpikir positif secara bersama efektif meningkatkan kemampuan apresiasi fabel.. Hal ini dibuktikan hasil analisis uji F sebesar 6,863. Tingkat signifikansi sebesar $0,010 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran animasi dan karakter berpikir positif terhadap kemampuan apresiasi fabel pada siswa kelas II SDN Maron, SDN Manisrejo, SDN Mantren dan SDN Pelem.

ABSTRACT

Ganes Nara Pradhipta.2026. *The Effectiveness of PID-Based Fable Animation Media in Fable Literature Learning Reviewed from the Positive Character of Second Grade Students*. Thesis. Madiun: Indonesian Language and Literature Education Study Program, Master's Program, Postgraduate, Universitas PGRI Madiun. Supervisors: (I) Dr. V Teguh Suharto, M.Pd., (II) Dr. Kodrat Eko Putro Setiawan, M.Pd

Keywords: Fable; Animation; PID; Positive Character; Appreciation Ability

This study aims to: (1) Test the effectiveness of Digital Interactive Board-based Fable Animation Media in fable appreciation learning in class II of SDN Maron, SDN Mantren, SDN Pelem and SDN Manisrejo in the 2025/2026 academic year, (2) Test the influence of positive characters on fable appreciation abilities in class II, (3) Test the interaction between the use of Digital Interactive Board-based fable animation media and positive characters in fable appreciation abilities.

This study employed a quasi-experimental method and a quantitative experimental approach. The sampling technique used total sampling. Data collection techniques included tests (pretest and posttest), questionnaires, supporting observations, and documentation. Hypothesis testing was conducted using the F test or two-factorial ANOVA.

The results of the study show that animated learning media effectively increases the ability to appreciate fables. This is evidenced by the average acquisition of the animation group of 87.84, higher than the conventional group of 82.96. And the results of the F test analysis are 42.914 with a significance of $0.000 < 0.05$. Then there is the influence of positive thinking characters on the ability to appreciate fables. The average appreciation of fable literature in the high positive character group is higher, namely 89.53 and the low positive character is 81.21. And the results of the F test analysis are 129.971 with a significance level of $0.000 < 0.05$. Animation media and positive thinking characters together effectively increase the ability to appreciate fables. This is evidenced by the results of the F test analysis of 6.863. The significance level is $0.010 < 0.05$. So it can be concluded that there is an influence of the independent variables in this study, namely animated learning media and positive thinking characters on the ability to appreciate fables in class II students of SDN Maron, SDN Manisrejo, SDN Mantren and SDN Pelem