

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *STORYTELLING* TERHADAP
CIVIC DISPOSITION PESERTA DIDIK DI SMP TRI MULYA**

(Skripsi)

Oleh

**Anggita Aprilia
NPM 2213032036**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *STORYTELLING* TERHADAP *CIVIC DISPOSITION* PESERTA DIDIK DI SMP TRI MULYA

Oleh

Anggita Aprilia

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *storytelling* terhadap *civic disposition* peserta didik di SMP Tri Mulya. *Civic disposition* merupakan aspek penting dalam pendidikan kewarganegaraan yang mencakup sikap tanggung jawab, disiplin diri, kepedulian terhadap masyarakat, toleransi dan keberagaman terhadap nilai-nilai kebangsaan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design, yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model kooperatif tipe *storytelling*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran diskusi.

Rumusan analisis yang *digunakan* dalam penelitian ini adalah pengujian perbedaan *civic disposition* peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan, serta perbandingan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX SMP Tri Mulya. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik purposive sampling, yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IX A sebagai kelas eksperimen dan kelas IX B sebagai kelas kontrol, dengan jumlah keseluruhan 37 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *storytelling* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *civic disposition* peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *storytelling* efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam upaya memperkuat *civic disposition* peserta didik di SMP Tri Mulya.

Kata kunci: Model Kooperatif, Storytelling, Civic disposition, Eksperimen, kontrol

ABSTRACT

The Effect of the Cooperative Learning Model of the Storytelling Type on Students' Civic disposition at SMP Tri Mulya

By

Anggita Aprilia

This study aimed to determine the effect of the cooperative learning model of the storytelling type on students' civic disposition at SMP Tri Mulya. Civic disposition was an important aspect of civic education that included attitudes of responsibility, self-discipline, social awareness, tolerance, and appreciation of diversity toward national values. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method. The research design used was the nonequivalent control group design, which involved an experimental class and a control class. The experimental class was given treatment through the implementation of the cooperative storytelling learning model, while the control class used discussion-based learning. The analytical formulation used in this study was the testing of differences in students' civic disposition before and after the treatment, as well as a comparison of the results between the experimental class and the control class. The population of this study consisted of all ninth-grade students at SMP Tri Mulya. The research sample was determined using purposive sampling and consisted of two classes, namely Class IX A as the experimental class and Class IX B as the control class, with a total of 37 students. The results showed that the implementation of the cooperative learning model of the storytelling type had a positive and significant effect on students' civic disposition. Therefore, it could be concluded that the cooperative storytelling learning model was effective as an alternative approach in Pancasila Education to strengthen students' civic disposition at SMP Tri Mulya.

Keywords: Cooperative Learning Model, Storytelling, Civic disposition, Experiment, Control

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *STORYTELLING* TERHADAP
CIVIC DISPOSITION PESERTA DIDIK DI SMP TRI MULYA**

OLEH

ANGGITA APRILIA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



FAKULTAS KEGURAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2026

Judul Skripsi

: **PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE
STORYTELLING TERHADAP CIVIC
DISPOSITION PESERTA DIDIK DI SMP TRI
MULYA**

Nama Mahasiswa

: **Anggita Aprifia**

NPM

: **2213032036**

Program Studi

: **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan

: **Pendidikan IPS**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Drs. Berchah Pitoewas, M.H.

NIP 19611214 199303 1 001

Pembimbing II,

Rohman, S.Pd., M.Pd.

NIP 199840603 202421 1 015

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.

NIP 19741108 200501 1 003

Koordinator Program Studi
Pendidikan PKn

Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.

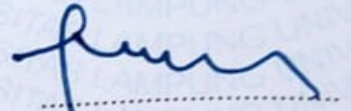
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

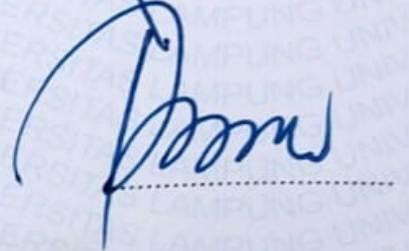
Ketua

: **Drs. Berchah Pitoewas, M.H.**



Sekretaris

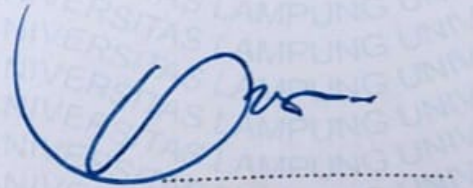
: **Rohman, S.Pd., M.Pd.**



Penguji

Bukan Pembimbing

: **Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **20 Februari 2026**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Anggita Aprilia
NPM : 2213032036
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Trimulyo, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten
Lampung Selatan, Provinsi Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Februari 2026



Anggita Aprilia
NPM. 2213032036

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Anggita Aprilia, dilahirkan di Sukajaya pada tanggal 20 April 2005. Penulis merupakan anak pertama (1) dari buah cinta kasih dari pasangan alm. Bapak Ahmad Nawawi dan Ibu Anisa

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis antara lain:

1. SD Negeri 1 Sukabumi Indah yang diselesaikan pada tahun 2016.
2. SMP Negeri 1 Tanjung Bintang yang diselesaikan pada tahun 2019.
3. SMA Negeri 1 Tanjung Bintang yang diselesaikan pada tahun 2022.

Pada tahun 2022 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur masuk Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Penulis Pernah aktif dalam organisasi kemahasiswaan diantaranya yaitu di Forum Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA).

Kemudian pada tahun 2025 penulis mengikuti Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Indraloka Mukti Kecamatan Way Kenanga Kabupaten Tulang Bawang Barat dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di UPT SDN 10 Way Kenanga.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirruhin

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kupersembahkan karya ini sebagai tanda cinta dan baktiku kepada:

Ketiga orang tua hebatku, (alm). Bapak Ahmad Nawawi, Bapak Adi Irawan dan Ibu Anisa yareg sangat aku sayangi dan aku cintai. Terima kasih telah merawat dan menjagaku dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tulus, yang selalu mendoakanku sukses di dunia dan juga di akhirat yang selalu memberikan dukungan, serta jerih payah pengorbanan disetiap tetes keringat demi keberhasilanku. Aku tentu tidak bisa membalas semua yang kalian berikan namun aku selalu berusaha untuk selalu membuat kalian tersenyum bangga memiliki diriku dan tak lupa pula aku selalu memohon kepada Allah SWT. Agar orang tuaku selalu diberikan kesehatan dan umur panjang agar dapat menemani perjalanku untuk membahagiakan mereka kelak.

Serta

Almamaterku tercinta Universitas Lampung

MOTTO

*“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya ”
(Q.S AL- Baqarah: 286)*

*“ Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angkan dan pertanyaan waktu yang
menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan
perasaanmu sebagai manusia ”
(Baskara Putra- Hindia)*

SANWACANA

Puji Syukur Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul " Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Storytelling* Terhadap *Civic disposition* Peserta Didik Di Smp Tri Mulya". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung .

Terselesaikannya penelitian skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dari dalam diri peneliti. Namun berkat bimbingan, saran, motivasi, dan bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung:
3. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Ibu Dr. Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus selaku Pembahas I, terima kasih banyak atas saran dan masukkannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;

7. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H., selaku Dosen Pembimbing 1. Terima kasih banyak karena telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta selalu memberikan motivasi, saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini meluangkan waktu, tenaga, pikiran, motivasi, dan nasihat dalam penyelesaian skripsi ini ;
8. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II Terima kasih banyak karena telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta selalu memberikan motivasi, saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini meluangkan waktu, tenaga, pikiran, motivasi, dan nasihat dalam penyelesaian skripsi ini;
9. Ibu Ana Mentari, S.Pd., M.Pd. selaku Pembahas II, terima kasih banyak atas saran dan masukkannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
10. Bapak Febra Anjar Kusuma, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA). Terima kasih banyak karena telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta selalu memberikan motivasi, saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini meluangkan waktu, tenaga, pikiran, motivasi, dan nasihat dalam penyelesaian skripsi ini;
11. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, motivasi, dan segala bantuan yang diberikan;
12. Ibu Puji S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Tri Mulya yang telah memeberikan izin kepada Penulis untuk melakukan Penelitian dan atas bantuan yang diberikana dalam penyelesaian skripsi ini;
13. Bapak Sonny, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IX . Seluruh Bapak dan Ibu guru serta staf tata usaha SMP Tri Mulya yang telah memberikan bantuan, semangat dan dukungan yang penuh pada

penulis selama melaksanakan penelitian pada peserta didik di SMP Tri Mulya;

14. Mba Bunga dan Seluruh Bapak dan Ibu guru serta staf tata usaha SMP Tri Mulya yang telah memberikan bantuan, semangat dan dukungan yang penuh pada penulis selama melaksanakan penelitian pada peserta didik di SMP Trimulya;
15. Terima kasih kepada diriku sendiri yang begitu hebat telah berjuang hingga saat ini, terima kasih telah menjadi sosok kuat yang bisa melewati berbagai masalah yang terjadi. Terima kasih sudah menjadi sosok yang selalu berfikir positif ketika keadaan sempit tidak berpihak, dan selalu berusaha mempercayai diri sendiri hingga akhirnya mampu membuktikan bawa diri ini bisa diandalkan;
16. Teruntuk kedua Ayah hebat penulis Adi irawan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, mendoakan, memberikan dan selalu mengusahakan apa yang penulis inginkan jika itu positif, serta selalu memeberikan motivasi serta finansial yang tidak akan pernah terbayangkan hingga Penulis dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan nikmat sehat dan kepada abah tercinta Alm. Ahmad Nawawi semoga Allah senantiasa menjaga abah dalam surganya Allah dan kepada ayah semoga di sehatkan selalu serta Panjang umur di dunia.
17. Teruntuk Pintu surga penulis, Ibunda tercinta Anisa. Yang telah menjadi rumah bagi Penulis dan tempat Penulis untuk mencurahkan segala kepenatan Penulis di dunia. Terima kasih sebesar-besarnya Penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat, serta doa yang selalu diberikan selama ini. Ibu selalu menjadi pengingat serta penguat paling hebat yang Penulis miliki Semoga Allah SWT selalu melimpahkan nikmat sehat dan senantiasa menjaga Ibu dalam di dunia dan di akhirat;
18. Kepada om mul, om budi, om nora, om ipin, umi sri, kak riki yang selalu telah membantu banyak peneliti dalam awal perkuliahan serta dalam berdoa atas kelancaran Penelitian Penulis ;

19. Untuk keluarga besar penulis, yang mendukung dan yang meremehkan Penulis terima kasih atas kalimat kalimatnya yang selalu menjadi sumber motivasi Penulis.
20. Kepada adik-adik tercinta Rafki, M. Rakhsan Al Fhatih dan M. Arkan Al Falah terima kasih atas kelucuan-kelucuan kalian yang membuat Penulis semangat dan selalu membuat Penulis senang, sehingga Penulis semangat untuk mengerjakan skripsi ini sampai selesai.
21. Untuk teman dekat dan seperjuangan penulis (Novia Irmanni Putri, Irawati, Aisyah Suci Ningrum, Nuraini Fitriana, Rifka Silmia Salsha Bella, Virda Septiani, Dimas Aldi Pratama, Azzahra Meilani PD, Naufal Daffa KA, Adi Saputra, Rizky Novaldi) yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan selalu bersedia melibatkan diri dikala susah maupun senang;
22. Untuk teman terbaik penulis Bodhiya Braja terima kasih sudah menjadi bagian dari saksi perjuanganku dalam menyelesaikan skripsi ini.. Terima kasih karena selalu kebersamaan hingga saat ini. Terima kasih sudah memberikan semangat, dukungan, dan bantuan baik tenaga ataupun pikiranmu selama ini.
23. Untuk kedua saksi penulis di perkuliahan Amanda Meliana dan Sefti Adelia. Terima kasih sudah mau mendengarkan segala keluhan, cerita dan masalah yang ada dari awal perkuliahan sampai menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih untuk dukungan dan bantuan, suka dan duka, canda dan tawa, kebersamaan dan ketulusan yang diberikan, terima kasih untuk semangat dan motivasi yang kalian berikan dalam pengerjaan skripsi ini.
24. Untuk Sadira Elysia Aiko dan Eka Selviana. Terimakasih yang tulus kepada sahabat dan kakak yang selalu hadir menjadi sumber semangat, meski jarak memisahkan. Terima kasih atas dukungan yang tidak pernah putus, perhatian yang selalu diberikan, serta hadiah-hadiah penuh makna yang senantiasa menjadi pengingat bahwa persahabatan tidak mengenal batas ruang dan waktu. Kehadiranmu, walau dari jauh, telah menjadi cahaya kecil yang menghangatkan setiap langkah saya. Semoga kebaikan dan ketulusanmu selalu dibalas dengan kebahagiaan yang berlipat ganda.

25. Teman-teman seperjuangan penulis KKN-PLP Desa Indraloka Mukti Kecamatan Way Kenanga KAbupaten Tulang Bawang Baeat. Terima Kasih atas suka duka dan kebersamaannya selama 30 hari pada saat KKN dan PLP. Semoga tali silaturahmi kita semua terus terjaga dengan baik serta kalian semua selalu sehat dan dipermudah dalam menggapai cita-cita.
26. Terima kasih untuk teman-teman dari Program Studi Pendidikan Pancasila Angkatan 2022,2023,2024,2025 yang tidak bisa saya sebutkan semuanya satu persatu, terima kasih untuk kebersamaannya selama ini. untuk kebersamaannya selama ini. Suka duka kita bersama saat mencari ilmu untuk masa depan yang lebih baik.
27. Serta semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga ketulusan bapak, ibu, serta rekan-rekan semua mendapatkan pahala dari Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Akhirnya penulis berharap semoga dengan kesederhanaanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, Februari 2026
Penulis

Anggita Aprilia
NPM. 2213032036

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Storytelling* Terhadap *Civic disposition* Peserta Didik Di Smp Tri Mulya" yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. ntuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan. Semoga Allah SWT selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan dimasa mendatang serta semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, Februari 2026
Penulis

Anggita Aprilia
NPM. 2213032036

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	ii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
SANWACANA.....	vii
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	9
F. Ruang Lingkup Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Deskripsi Teoritis.....	11
1. Tinjauan Umum tentang Belajar dan Pembelajaran	11
2. Tinjauan Umum tentang <i>Civic disposition</i>	13
3. Tinjauan Umum tentang Model Kooperatif.....	15
4. Tinjauan Umum tentang <i>Storytelling</i>	18
5. Tinjauan Umum tentang Pengaruh <i>Storytelling</i>	20
B. Kajian Penelitian Relevan.....	24
C. Kerangka Pemikiran	26
D . Hipotesis	28
III. METODOLOGI PENELITIAN.....	29
A. Metode Penelitian	29
B. Desain penelitian.....	29
C. Populasi dan Sampel.....	31

D. Variabel Penelitian	33
E. Definisi Variabel.....	33
F. Teknik Pengumpulan Data.....	38
G .Pengujian Validitas dan Reliabilitas	41
H.Teknik Analisis Data.....	42
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Langkah- Langkah Penelitian	47
B. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	54
C. Deskripsi Data Penelitian.....	57
D. Analisis Statistik Deskriptif	65
E. Uji Prasyarat Analisis.....	90
F. Pembahasan Hasil Penelitian.....	96
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	112
A. Kesimpulan.....	112
B.Saran	113
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN	118

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	30
Tabel 3.2 Jumlah populasi siswa SMP Tri Mulya.....	31
Tabel 3.3 Jumlah Sampel siswa SMP Tri Mulya.....	31
Tabel 3.4 Sintak Pembelajaran Model Kooperatif	34
Tabel 3.5 Langkah-langkah Pembelajaran	36
Table 4.1 Hasil Uji Coba Soal Angket Kepada 10 Responden	50
Table 4.2 Hasil Uji Coba Soal Angket Kepada 10 Responden	51
Table 4.3 Uji Reliabilitas (Variabel X) Kepada Sepuluh Responden	53
Table 4.4 Uji Reliabilitas (Variabel Y) Kepada Sepuluh Responden	53
Table 4.5 Sarana dan Prasarana	56
Tabel 4.6 Keadaan Guru SMP Tri Mulya.....	57
Tabel 4.7 Hasil Pra Observasi Kelas Ekseprimen	59
Tabel 4.8 Hasil Pasca Observasi Kelas Ekseprimen	60
Tabel 4.9 Hasil Pra Observasi Kelas Kontrol.....	62
Tabel 4.10 Hasil Pasca Observasi Kelas control	63
Tabel 4.11 Perbandingan Kelas eksperimen dan kelas kontrol	64
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Pra Observasi Kelas Experimen	66
Tabel 4.13 di atas menunjukkan bahwa jumlah peserta didik di kelas	66
Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi Pasca Observasi Civic Tabel 4.14 Distribusi ..	67
Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Angket Variabel Y kelas eksperime	68
Tabel 4.16 Distribusi Frekuensi Pra Observasi <i>Civic Disposotion</i>	69
Tabel 4.17 Distribusi Frekuensi Pasca Observasi <i>Civic Disposotion</i>	72
Tabel 4.19 Distribusi Frekuensi Angket variable Y Kelas Kontrol.....	75
Tabel 4.20 Hasil Uji Normalitas dengan Bantuan SPSS 22.....	78
Tabel 4.21 Hasil Uji Homogenitas menggunakan SPSS versi 22	81
Tabel 4. 22 Hasil Uji Independent sample t Test menggunakan SPSS	88
Table 4. 23 Hasil Analisis Uji <i>N Gain Score</i>	90
Tabel 4.24 Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N Gain Score</i>	92
Tabel 4.25 Pembagian Skor <i>N Gain</i>	93

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	28
Gambar 4.1 Grafik Distribusi Frekuensi Angket Variabel X kelas eksperimen..	72
Gambar 4.2 Grafik Distribusi Frekuensi Angket Variabel Y kelas eksperimen.	76
Gambar 4.3 Grafik Distribusi Frekuensi Frekuensi Pra Observasi	79
Gambar 4.4 Grafik Distribusi Frekuensi Frekuensi Pasca Observasi	81
Gambar 4.5 Grafik Distribusi Frekuensi Angket variable X Kelas Kontrol.....	85
Gambar 4.6 Grafik Distribusi Frekuensi Angket variable X Kelas Kontrol.....	88

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membentuk karakter bangsa yang unggul dan berdaya saing. Dalam konteks ini, karakter peserta didik menjadi perhatian penting dalam proses pendidikan nasional. Salah satu aspek karakter yang sangat krusial adalah *civic disposition* (Watak warga negara) atau disposisi kewarganegaraan. *Civic disposition* (Watak warga negara) mencakup nilai-nilai seperti karakteristik Kesopanan, Tanggung jawab, Disiplin diri, Kepedulian terhadap Masyarakat, Keterbukaan pikiran, Sikap kompromi, Toleransi & keberagaman, Keteguhan.

Pembentukan *civic disposition* (Watak warga negara) tidak hanya melalui pengajaran kognitif, tetapi juga perlu pendekatan yang menyentuh sisi afektif. Pendidikan yang bermakna dan kontekstual menjadi strategi yang relevan untuk menumbuhkan karakter tersebut. Pembelajaran konvensional dinilai kurang mampu menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan secara optimal. Oleh karena itu, pendidikan harus menghadirkan metode-metode inovatif yang lebih sesuai dengan gaya belajar generasi sekarang. Metode tersebut perlu bersifat interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Salah satu metode yang menjanjikan adalah *Storytelling* (permainan bercerita interaktif).

Konteks pendidikan Indonesia saat ini, tantangan dalam membentuk karakter peserta didik semakin kompleks. Peserta didik berada di tengah arus informasi yang cepat dan budaya digital yang dominan. Hal ini menuntut pendekatan pendidikan yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman. Namun sayangnya, pendekatan pembelajaran di banyak sekolah masih cenderung konvensional dan tekstual. Banyak guru belum memanfaatkan teknologi atau metode digital dalam proses

pembelajaran. Kesenjangan ini berdampak pada kurangnya keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran. Akibatnya, nilai-nilai karakter seperti empati, gotong royong, dan tanggung jawab sulit terbentuk secara mendalam. Pembelajaran berbasis nilai-nilai kebangsaan masih belum diimplementasikan secara efektif. Di sisi lain, peserta didik sangat akrab dengan dunia game dan narasi digital. Hal ini menunjukkan peluang besar untuk menghadirkan pendekatan baru yang lebih dekat dengan keseharian mereka.

Pentingnya membentuk *civic disposition* (Watak warga negara) sejak dini tidak bisa diabaikan. Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, generasi muda diharapkan mampu menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab. Mereka harus memiliki sikap peduli terhadap lingkungan sosial dan tidak bersikap individualis. Sayangnya, berbagai riset menunjukkan bahwa partisipasi sosial generasi muda di Indonesia masih tergolong rendah. Banyak di antara mereka yang tidak tertarik pada kegiatan sosial, politik, atau kemasyarakatan. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran terhadap masa depan demokrasi dan solidaritas sosial bangsa. Jika tidak diantisipasi, akan terjadi degradasi nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan generasi penerus. Oleh karena itu, pendidikan memiliki tanggung jawab besar dalam menumbuhkan *civic disposition* (Watak warga negara). Pendidikan bukan hanya mengajarkan materi, tetapi juga menanamkan nilai dan sikap. menjadi alternatif yang menjanjikan untuk menjawab tantangan ini.

Civic disposition (Watak warga negara) merupakan aspek penting dalam pendidikan kewarganegaraan yang mencerminkan sikap dan karakter yang mendukung terciptanya kehidupan demokratis dan partisipatif di masyarakat. Dalam konteks pendidikan, *civic disposition* (Watak warga negara) meliputi berbagai karakteristik penting seperti kesopanan, yang mencerminkan sikap hormat terhadap sesama; tanggung jawab, sebagai bentuk kesadaran akan peran individu dalam komunitas; serta disiplin diri,

yang mencerminkan kemampuan mengatur tindakan demi kepentingan bersama. Selain itu, karakter seperti kepedulian terhadap masyarakat menjadi kunci dalam menumbuhkan rasa empati dan partisipasi sosial. Keterbukaan pikiran dan sikap kompromi sangat dibutuhkan dalam menyikapi perbedaan pendapat, sedangkan toleransi dan penerimaan terhadap keberagaman memperkuat kohesi sosial dalam masyarakat yang plural.

Berdasarkan data dari Widiatmaka (2022), pembelajaran Pendidikan Pancasila di Indonesia masih menghadapi tantangan besar dalam menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan. Banyak peserta didik yang mengikuti pembelajaran secara pasif dan hanya berfokus pada hafalan konsep. Hal ini membuat pembelajaran terasa membosankan dan tidak relevan dengan kehidupan mereka. Padahal, Pendidikan Pancasila seharusnya menjadi wadah pembentukan karakter melalui pengalaman belajar yang kontekstual rendahnya *civic disposition* (Watak warga negara) disebabkan oleh metode pembelajaran yang tidak menyentuh aspek afektif siswa. Model ceramah dan evaluasi tertulis dinilai tidak mampu menyentuh dimensi sikap secara efektif. Akibatnya, nilai-nilai kebangsaan yang diajarkan tidak membekas dalam diri peserta didik. Dalam jangka panjang, hal ini dapat menurunkan kualitas warga negara di masa depan. Salah satu cara mengakomodir pengalaman peserta didik dengan dihadirkan pendekatan baru yang lebih sesuai dengan perkembangan yaitu *Storytelling* (permainan bercerita interaktif) merupakan salah satu pendekatan tersebut.

Peneliti telah melakukan observasi pendahuluan di SMP Tri Mulya untuk mengetahui kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan tertulis. Guru belum menggunakan metode yang melibatkan siswa secara aktif dan emosional. Banyak siswa yang kurang antusias ketika mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila. Mereka hanya

mengejar nilai dan tidak memahami makna di balik materi yang disampaikan. Hal ini berdampak pada rendahnya empati dan kepedulian sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa jarang dilibatkan dalam aktivitas yang menumbuhkan tanggung jawab sosial. Belum terdapat media pembelajaran yang berbasis digital dan interaktif. Padahal, sebagian besar siswa sangat tertarik dengan game dan cerita digital. Situasi ini menjadi latar yang kuat untuk mencoba metode *Storytelling*(permainan bercerita interaktif)dalam pembelajaran.

Dari wawancara informal dengan guru Pendidikan Pancasila di SMP Tri Mulya, diketahui bahwa mereka terbuka terhadap metode pembelajaran baru yang dapat meningkatkan partisipasi siswa. Namun, mereka belum mengenal secara mendalam dan bagaimana mengimplementasikannya. Guru merasa bahwa metode yang digunakan selama ini kurang efektif dalam membentuk karakter siswa. Guru menyadari pentingnya membangun *civic disposition*(Watak warga negara), tetapi masih bingung memilih strategi yang sesuai. Siswa pun menunjukkan minat yang besar terhadap hal-hal yang bersifat interaktif dan digital. Namun, belum ada yang mengetahui apakah mereka akan menerima *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) sebagai metode pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk melihat efektivitas metode ini. Penelitian ini juga akan memberikan pemahaman kepada guru tentang alternatif strategi pembelajaran yang relevan. Hal ini penting agar tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat tercapai secara optimal. Sekolah perlu membuka ruang untuk pendekatan-pendekatan baru seperti *Storytelling*(permainan bercerita interaktif).

Civic disposition(Watak warga negara) sangat penting karena berkaitan langsung dengan kualitas karakter bangsa. Pembelajaran Pendidikan Pancasila bukan hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap dan perilaku. *Civic disposition*(Watak warga negara) yang baik akan menciptakan warga negara yang Kesopanan, Tanggung

jawab, Disiplin diri, Kepedulian terhadap Masyarakat, Keterbukaan pikiran, Sikap kompromi, Toleransi & keberagaman, Keteguhan. Sayangnya, kondisi sosial menunjukkan bahwa generasi muda masih cenderung individualistik dan kurang peduli terhadap isu sosial. Hal ini bisa disebabkan oleh lingkungan sosial, media, maupun kurangnya pengalaman belajar yang bermakna di sekolah. *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) hadir sebagai strategi yang mampu menjawab tantangan tersebut. *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) memungkinkan peserta didik berlatih menghadapi konflik sosial, merespons situasi moral, dan belajar membuat keputusan yang berdampak. Semua ini terjadi dalam suasana yang menyenangkan dan sesuai dengan karakter digital siswa masa kini. Oleh karena itu, penting untuk menguji pengaruh *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) terhadap *civic disposition* (Watak warga negara) siswa. Penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi nyata bagi inovasi pendidikan karakter.

Menurut Hayati (2017), pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan kerja sama antarsiswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Model ini diyakini mampu meningkatkan partisipasi, keterampilan sosial, serta tanggung jawab individu dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan model kooperatif tipe *storytelling* diharapkan dapat membentuk disposisi kewargaan (*civic disposition*) siswa secara lebih efektif.

Storytelling(permainan bercerita interaktif) merupakan metode yang menggabungkan kekuatan cerita dan interaksi digital dalam satu media pembelajaran. Dalam metode ini, siswa diberi peran dalam cerita dan dihadapkan pada pilihan yang menentukan alur cerita. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang personal dan reflektif. *Storytelling* (permainan bercerita interaktif) bukan hanya sekadar permainan, tetapi juga media simulasi sosial. Siswa bisa memahami konsekuensi dari tindakan mereka dalam konteks cerita. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih

bermakna dan berdampak. *Storytelling* (permainan bercerita interaktif) juga mampu meningkatkan motivasi belajar karena sifatnya yang menarik dan sesuai dengan minat siswa. Metode ini telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan di luar negeri. Namun, penerapannya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Indonesia masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi potensi *Storytelling* (permainan bercerita interaktif) secara lebih sistematis.

Pembelajaran kooperatif dengan *storytelling* terletak pada cara keduanya mendorong interaksi aktif dan reflektif dalam kelas. Dalam *storytelling*, siswa diajak untuk menyusun, mendengarkan, dan menganalisis cerita yang sarat dengan pesan moral maupun nilai kebangsaan. Ketika dipadukan dengan model kooperatif, kegiatan bercerita tidak lagi bersifat individual, melainkan menjadi pengalaman kelompok yang kolaboratif. Siswa bekerja sama dalam memahami alur cerita, menentukan sikap terhadap konflik yang muncul, serta merumuskan solusi bersama. Dengan cara ini, pembelajaran kooperatif tipe *storytelling* bukan hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan civic disposition siswa melalui pengalaman belajar yang kontekstual, partisipatif, dan penuh makna.

Kesesuaian model kooperatif dengan tipe *storytelling* terletak pada bagaimana kedua pendekatan tersebut sama-sama menekankan interaksi aktif, komunikasi, dan refleksi nilai. Dalam pembelajaran berbasis *storytelling*, siswa diajak untuk mendengarkan, menciptakan, maupun menganalisis cerita yang sarat dengan pesan moral dan nilai kebangsaan. Ketika dipadukan dengan model kooperatif, kegiatan bercerita dilakukan dalam kelompok sehingga setiap siswa berperan aktif, baik sebagai penyampai cerita, pendengar kritis, maupun penafsir nilai. Proses ini mendorong mereka untuk saling bekerja sama dalam memahami alur cerita, mengambil keputusan dalam konflik naratif, serta menyepakati solusi yang mencerminkan nilai kewarganegaraan.

Konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini cenderung bersifat tekstual dan pasif, metode *Storytelling* menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup, personal, dan reflektif. *Interactive* dalam konteks ini merujuk pada keterlibatan aktif siswa dalam membentuk jalannya cerita. Siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga penentu arah narasi, berpartisipasi dalam pengambilan keputusan, serta menghadapi konsekuensi dari pilihan moral yang mereka buat dalam simulasi cerita. Ini mendorong keterlibatan emosional dan refleksi nilai secara mendalam. Sementara itu, unsur *games* merujuk pada penggunaan format permainan digital atau analog yang melibatkan tantangan, misi, dan kerja sama tim. Di kelas, kegiatan ini diterapkan melalui skenario cerita yang dibawakan secara visual dan naratif, di mana siswa dibagi ke dalam kelompok untuk menyelesaikan konflik sosial, memilih sikap dalam situasi dilematis, atau mencari solusi atas permasalahan warga negara dalam simulasi. Setiap kelompok memperoleh poin berdasarkan kerja sama, argumentasi, dan pengambilan keputusan yang menunjukkan nilai tanggung jawab, toleransi, dan kepedulian sosial. Dengan demikian, metode ini tidak hanya menyenangkan dan sesuai dengan dunia digital siswa, tetapi juga sangat relevan dalam menanamkan nilai-nilai civic disposition secara kontekstual dan partisipatif.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas pendekatan interaktif dan berbasis narasi dalam membentuk nilai-nilai sosial peserta didik. Namun, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh *Storytelling* (permainan bercerita interaktif) terhadap *civic disposition* (Watak warga negara), khususnya di jenjang SMP. SMP Tri Mulya belum pernah menerapkan metode ini dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Storytelling* (permainan bercerita interaktif) terhadap *civic disposition* (Watak warga negara) peserta didik. Jika terbukti efektif, *Storytelling* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran karakter yang inovatif. Hal ini akan membuka

peluang baru bagi guru untuk mengembangkan pendekatan yang lebih relevan dan menyenangkan. *Civic disposition* (Watak warga negara) yang baik diharapkan dapat terbentuk Kesopanan, Tanggung jawab, Disiplin diri, Kepedulian terhadap Masyarakat, Keterbukaan pikiran, Sikap kompromi, Toleransi & keberagaman Keteguhan, melalui pengalaman belajar yang menyentuh sisi afektif siswa. Maka dari itu, hipotesis dalam penelitian ini adalah: Terdapat pengaruh penggunaan *Storytelling* (permainan bercerita interaktif) terhadap *civic disposition* (Watak warga negara) peserta didik di SMP Tri Mulya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, beberapa masalah utama yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Rendahnya *civic disposition* (Watak warga negara) siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila .
2. Belum adanya pendekatan Model Kooperatif tipe *Storytelling* dalam proses pembelajaran di SMP Tri Mulya.
3. Guru yang masih konvensional dalam mata pembelajaran Pendidikan Pancasila.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi diatas, maka penulis menuliskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada Pengaruh Model Kooperatif tipe *Storytelling* terhadap terhadap *civic disposition* peserta didik di SMP Tri Mulya?”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Kooperatif tipe *Storytelling* (permainan bercerita interaktif) terhadap *civic disposition* (Watak warga negara) peserta didik di SMP Tri Mulya.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis:

- a. Mengkaji aspek-aspek perilaku pengetahuan, keterampilan dan watak/karakter warganegara yang sesuai dengan nilai-nilai moral Pancasila. Konteks kajian ini menempatkan nilai moral dalam aspek perilaku yang berkaitan erat dengan budi pekerti luhur, adat, budaya, dan nilai-nilai sosial yang berkembang di masyarakat baik skala lokal maupun global. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran aktif dan menyenangkan dalam pendidikan kewarganegaraan.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi Guru: Sebagai inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. Bagi Peserta Didik: Menjadi sarana yang menyenangkan dalam memahami nilai-nilai Pancasila dan karakter kewarganegaraan.
- c. Bagi Sekolah: Menjadi referensi dalam perumusan kurikulum berbasis gamifikasi dan pembelajaran tematik yang interaktif.

F. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu:

Penelitian ini berada dalam lingkup pendidikan kewarganegaraan, khususnya pada pengembangan *civic disposition* (Watak warga negara) melalui pendekatan pembelajaran inovatif.

2. Subjek Penelitian:

Peserta didik SMP Tri Mulya kelas IX yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Storytelling*(permainan bercerita interaktif).

3. Objek Penelitian:

Model Kooperatif Tipe *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) dan

pengaruhnya terhadap pembentukan *civic disposition* (Watak warga negara).

4. Tempat Penelitian:

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Tri Mulya, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan

5. Waktu Penelitian:

Dilaksanakan selama satu semester ganjil, Tahun ajaran 2025/2026, menyesuaikan dengan kalender akademik sekolah.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Tinjauan Umum tentang Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar menurut pendapat Pane (2017) diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat berkesinambungan, fungsional, positif, positif, dan terarah. Proses perubahan perilaku dapat terjadi dalam berbagai kondisi berdasarkan penjelasan psikolog dan pendidik.

Menurut Suyono dan Hariyanto (2011) yang menyatakan bahwa pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Kondisi lingkungan sekitar dari siswa sangat berpengaruh terhadap kreativitas yang akan diciptakan oleh peserta didik. Disaat ketika peserta didik merasa nyaman, maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah untuk dicapai.

Menurut Suardi (2018) Teori konstruktivisme adalah tindakan mencipta suatu makna dari apa yang dipelajari seseorang. Konstruktivis ini merupakan tindakan membangun atau membentuk pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang menjadikan ciri dari seseorang. Proses pembentukan ini tidak pernah mencapai titik akhir, namun akan terus mengalami perkembangan.

Teori konstruktivisme, Vigotsky merupakan peletak dasar konstruktivisme sosial yang tidak memisahkan individu dari latar belakang dan peran sosialnya. Pemikiran Vigotsky ini berbeda dengan konstruktivisme kognisi Piaget yang menekankan proses belajar berorientasi pada individu. (M.Nugroho Adi Saputro, 2021). Teori belajar yaitu suatu proses belajar yang mana seorang siswa membutuhkan bantuan gurun untuk menyelesaikan masalah yaitu termasuk dalam zona keterbatasan dirinya atau Zona Proksimal Development (ZPD) maupun Zona Perkembangan Proksimal. Teori konstruktivisme Vigotsky dikatakan sebagai teori konstruksi sosial yang memberikan penekanan bahwa intelegensi manusia berasal dari masyarakat, lingkungan dan budayanya. Seorang individu mempunyai kognitif sejak melakukan interpersonal (interaksi dengan lingkungan sosial). Vygotsky menyatakan bahwa dengan alat berfikir dapat memberikan pengaruh dalam mengembangkan kognitif pada diri seseorang.

Teori-teori belajar di atas mengungkapkan bahwa belajar dapat mengubah perilaku, pengetahuan dan keterampilan seseorang. menjadi interaktif yang ditunjukkan dengan adanya interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik. Kegiatan pembelajaran saintifik ada 5 langkah yaitu, mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Contoh pada setiap langkah kegiatan pembelajaran guru dapat menggunakan fitur foto, video, pesan teks, atau voice note, mengirim word, PPT, membagikan link, dll. dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perolehan pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan pengalaman baru melalui interaksi dengan lingkungan, pengalaman, atau sumber belajar. Ini adalah proses yang terjadi sepanjang hayat dan merupakan cara utama di mana individu memperluas pengetahuan dan meningkatkan kemampuan dalam berbagai bidang.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menurut pendapat Winarsih (2013) merupakan suatu proses sebab akibat. Pendidik sebagai pengajar merupakan penyebab utama terjadinya proses pembelajaran peserta didik, meskipun tidak semua perbuatan belajar merupakan akibat pendidik pada saat mengajar. Oleh sebab itu pendidik sebagai figure sentral harus mampu merancang strategi pembelajaran yang tepat agar proses belajar yang tercipta aktif, kreatif, menyenangkan dan bermakna.

Pembelajaran menurut pendapat Trianto (2009) merupakan suatu aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang pendidik untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai

Berdasarkan penjabaran yang telah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaktif dan dinamis di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan nilai-nilai melalui interaksi dengan lingkungan, pengalaman, guru, atau sumber belajar lainnya. Ini adalah proses kompleks di mana individu mengalami perubahan dalam perilaku, pola pikir, atau emosi sebagai hasil dari pengalaman belajar.

2. Tinjauan Umum tentang *Civic disposition*

a. Pengertian *Civic disposition*

Civic disposition merupakan salah satu kompetensi kewarganegaraan Pendidikan Kewarganegaraan (civic competences) yang disampaikan oleh Branson (1999, p. 8-25)

yang meliputi dan watak atau karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) sehingga dapat menumbuhkan karakter warganegara yang baik.

Civic disposition (Watak warga negara) bisa dimengerti sebagai kumpulan sikap, nilai, kebiasaan, dan kecenderungan perilaku yang mencerminkan bagaimana seseorang menjalankan perannya sebagai warga negara yang tidak hanya taat hukum, tetapi juga aktif, sadar, dan berkontribusi dalam kehidupan sosial, politik, serta lingkungan sekitar. Mulyono (2017) menambahkan bahwa *civic disposition* (Watak warga negara) merupakan landasan moral warga negara dalam mewujudkan keterlibatan aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, serta mendorong terbentuknya warga negara yang kritis, partisipatif, dan demokratis dengan memiliki karakteristik Kesopanan, Tanggung jawab, Disiplin diri, Kepedulian terhadap Masyarakat, Keterbukaan pikiran, Sikap kompromi, Toleransi & keberagaman, Keteguhan. Oleh karena itu, pendidikan karakter dalam sistem pendidikan nasional, khususnya melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Pendidikan Pancasila), memiliki peran strategis dalam menginternalisasikan nilai-nilai *civic disposition* kepada peserta didik sebagai bekal dalam menjalani kehidupan bermasyarakat

b. Faktor yang Mempengaruhi *Civic disposition*

Civic disposition atau yang dapat didefinisikan sebagai sikap atau karakter yang mendukung dan mempromosikan kewarganegaraan dan pemerintahan. Branson (1999) dalam Mentari, dkk (2019) mengatakan bahwa perilaku kewargaan merupakan karakteristik atau karakteristik publik dan privat yang sangat penting dalam mendukung dan mempertahankan demokrasi. Sesuai dengan beberapa hal tersebut, maka penerapan karakter bangsa (*citizen character*) harus diciptakan melalui pendidikan.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 yang berbunyi sebagai berikut : Misi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa yang bermartabat dan beradab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, berupaya mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, bijaksana, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Menurut undang-undang ini, peran pendidikan adalah membentuk karakter (Adha dan Perdana, 2020).

Tidak semua peserta didik secara otomatis memiliki *civic disposition* (Watak warga negara) yang kuat. Menurut Nanda, Bahrudin, dan Fitrayadi (2022), pembentukan sikap kewarganegaraan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Salah satunya adalah peran guru yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menjadi teladan dalam bersikap dan bertindak di kelas. Lingkungan sekolah juga memiliki kontribusi besar, khususnya bila memberi ruang bagi siswa untuk menyampaikan pendapat, berdiskusi secara terbuka, serta terlibat dalam organisasi dan kegiatan sekolah. Selain itu, budaya sekolah yang inklusif, kegiatan proyek sosial, dan praktik gotong royong di lingkungan sekolah mampu membentuk kesadaran sosial dan tanggung jawab kolektif siswa. Dengan demikian, pembentukan *civic disposition* (Watak warga negara) bukan hanya ditentukan oleh apa yang diajarkan dalam materi pelajaran, melainkan juga oleh bagaimana lingkungan sekolah menciptakan suasana belajar yang kondusif untuk tumbuhnya nilai-nilai kebangsaan dan kepedulian sosial. pelajaran yang penting, tapi juga bagaimana lingkungan sekolah itu sendiri membentuk karakter.

c. Peran Pendidikan Pendidikan Pancasila dalam Membentuk *Civic disposition*

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Pendidikan Pancasila) memiliki peranan penting dalam membentuk *civic disposition* (Watak warga negara) peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak dapat lagi hanya mengandalkan metode ceramah satu arah atau penghafalan pasal-pasal semata. Pendekatan semacam itu kurang mampu menggugah kesadaran serta keterlibatan emosional siswa dalam memahami dan mengamalkan nilai-nilai kebangsaan. Nasution dan Rambe (2023) menyatakan bahwa dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki potensi besar untuk menumbuhkan kesadaran kritis siswa terhadap berbagai isu kebangsaan, khususnya apabila disampaikan melalui pendekatan yang kontekstual, partisipatif, dan relevan dengan kehidupan nyata mereka. Hal ini diperkuat oleh Setiawan, Sanusi, dan Nugraha (2024), yang menyebutkan bahwa guru Pendidikan Pancasila seharusnya tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator yang mampu menginspirasi siswa untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai demokrasi, toleransi, dan tanggung jawab sosial dalam kehidupan sehari-hari. semangat demokrasi, toleransi, dan tanggung jawab sosial lewat pengalaman belajar yang nyata.

3. Tinjauan Umum tentang Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antarsiswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Hayati (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif berorientasi pada keterlibatan aktif siswa, di mana setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab baik terhadap dirinya sendiri maupun kelompoknya. Tujuan utama pembelajaran kooperatif bukan hanya meningkatkan

hasil akademik, tetapi juga mengembangkan sikap sosial, kemampuan berkomunikasi, serta keterampilan bekerja sama.

Menurut Hayati (2017), terdapat lima prinsip utama dalam pembelajaran kooperatif, yaitu: (1) saling ketergantungan positif, di mana keberhasilan kelompok ditentukan oleh kontribusi setiap anggota; (2) tanggung jawab individu, yang menuntut setiap siswa aktif dalam perannya; (3) tatap muka langsung, agar terjadi interaksi intensif dalam kelompok; (4) keterampilan sosial, meliputi kemampuan berkomunikasi, memecahkan masalah, dan menghargai perbedaan; serta (5) evaluasi kelompok, yang digunakan untuk menilai proses maupun hasil kerja sama.

Keunggulan model ini adalah kemampuannya meningkatkan motivasi belajar, melatih kepemimpinan, menumbuhkan rasa saling menghargai, dan mengurangi sikap individualis. Namun, Hayati (2017) juga menekankan adanya beberapa keterbatasan, seperti waktu yang lebih panjang untuk mengelola kerja kelompok dan perlunya keterampilan guru dalam membimbing dinamika kelompok.

Dalam konteks pendidikan kewarganegaraan, pembelajaran kooperatif sangat relevan karena menumbuhkan nilai-nilai demokrasi, gotong royong, serta tanggung jawab sosial. Melalui interaksi kelompok, siswa belajar bagaimana membuat keputusan bersama, menyelesaikan konflik, dan mendengarkan pendapat orang lain. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tidak hanya efektif dalam meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga sangat mendukung terbentuknya civic disposition peserta didik.

a. Kesesuaian Model Kooperatif Tipe Storytelling

Menurut Il, B. (2011), model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Model

ini memiliki beberapa prinsip utama, yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi tatap muka, keterampilan sosial, serta evaluasi kelompok. Prinsip-prinsip tersebut menjadikan pembelajaran kooperatif bukan hanya sebagai sarana pencapaian kognitif, tetapi juga wadah pembentukan sikap sosial dan nilai-nilai demokratis di kelas.

Kesesuaian model kooperatif dengan tipe *storytelling* terletak pada bagaimana kedua pendekatan tersebut sama-sama menekankan interaksi aktif, komunikasi, dan refleksi nilai. Dalam pembelajaran berbasis *storytelling*, siswa diajak untuk mendengarkan, menciptakan, maupun menganalisis cerita yang sarat dengan pesan moral dan nilai kebangsaan. Ketika dipadukan dengan model kooperatif, kegiatan bercerita dilakukan dalam kelompok sehingga setiap siswa berperan aktif, baik sebagai penyampai cerita, pendengar kritis, maupun penafsir nilai. Proses ini mendorong mereka untuk saling bekerja sama dalam memahami alur cerita, mengambil keputusan dalam konflik naratif, serta menyepakati solusi yang mencerminkan nilai kewarganegaraan.

Model kooperatif tipe *storytelling* sejalan dengan tujuan pendidikan kewarganegaraan, khususnya dalam membentuk *civic disposition* peserta didik. Melalui pengalaman belajar kolaboratif yang dibalut dengan narasi, siswa bukan hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga menginternalisasi sikap tanggung jawab, empati, toleransi, dan kepedulian sosial.

4. Tinjauan Umum tentang *Storytelling*

a. Pengertian *storytelling*

Storytelling (permainan bercerita interaktif) merupakan pendekatan pembelajaran berbasis narasi interaktif yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara langsung ke dalam alur cerita. Dalam metode ini, siswa diberikan kesempatan untuk memilih jalannya cerita, menghadapi konflik yang kompleks, serta mengalami

konsekuensi dari setiap keputusan yang mereka ambil (Glassner, 2017). Melalui proses ini, peserta didik tidak hanya mempelajari materi secara pasif, tetapi juga mengalami simulasi sosial yang sarat dengan nilai moral dan dilema kehidupan nyata. Dengan demikian, *Storytelling* menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan kontekstual, di mana siswa tidak sekadar menjadi pengamat, melainkan aktor yang secara aktif berpikir, berefleksi, dan bertindak dalam situasi yang menyerupai kehidupan sosial di dunia nyata.

b. Karakteristik *Storytelling* dalam Pembelajaran

Beberapa karakteristik utama dari *Storytelling* (permainan bercerita interaktif) mencakup: (1) adanya jalan cerita yang bercabang dan berkembang sesuai dengan pilihan yang dibuat oleh peserta didik, (2) keterlibatan aktif siswa dalam membentuk arah dan hasil dari alur cerita, (3) integrasi antara elemen visual, audio, serta teks yang saling mendukung, dan (4) kemampuan cerita untuk menyesuaikan diri terhadap keputusan yang diambil oleh siswa selama proses pembelajaran (Lebowitz & Klug, 2011). Karakteristik-karakteristik tersebut membuat *Storytelling* menjadi metode pembelajaran yang bersifat personal, interaktif, dan mendalam, di mana siswa dapat belajar secara lebih bermakna karena terlibat langsung dalam proses eksplorasi nilai dan pengambilan Keputusan fitur ini, *Storytelling* (permainan bercerita interaktif) memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih personal dan bermakna.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Storytelling*

Storytelling (permainan bercerita interaktif) memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya menarik untuk diimplementasikan dalam konteks pembelajaran. Metode ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, membangun empati, serta membantu mereka memahami nilai-nilai abstrak secara lebih nyata melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan

karakter yang interaktif, siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan terdorong untuk berpikir kritis serta reflektif. Meskipun demikian, implementasi *Storytelling* (permainan bercerita interaktif) tidak terlepas dari beberapa tantangan. Salah satu kendala utama adalah kebutuhan akan perangkat teknologi yang memadai. Selain itu, proses perancangannya memerlukan waktu yang cukup panjang karena guru perlu menyiapkan narasi yang relevan dan menyusun alur cerita yang logis dan mendidik. Guru juga dituntut untuk memahami cara mengelola dinamika cerita agar pembelajaran tetap fokus pada tujuan pembentukan karakter dan nilai kewarganegaraan (Song, He, & Hu, 2012).

d. Implementasi *Storytelling* dalam Pembelajaran

Garzotto, Paolini, dan Sabiescu (2010) menjelaskan bahwa interactive storytelling adalah pendekatan naratif berbasis teknologi digital yang melibatkan interaksi langsung antara anak sebagai pengguna dengan cerita yang disampaikan, baik sebagai pendengar, pembaca, maupun pencipta cerita. Tujuan utamanya adalah meningkatkan keterlibatan (*engagement*), kesenangan (*enjoyment*), kreativitas, serta mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak. Pendekatan ini tidak hanya memindahkan cerita tradisional ke media digital, melainkan memanfaatkan interaktivitas untuk menciptakan genre naratif baru yang memungkinkan anak berpartisipasi aktif dalam membentuk alur cerita

Storytelling (permainan bercerita interaktif) sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Pendidikan Pancasila), terutama pada topik-topik yang berkaitan dengan demokrasi, hak dan kewajiban warga negara, konflik sosial, serta keberagaman budaya. Melalui metode ini, peserta didik dapat ditempatkan sebagai karakter utama dalam suatu narasi yang mencerminkan realitas sosial dan tantangan

kebangsaan. Misalnya, mereka dihadapkan pada skenario dilematis seperti memilih antara kepentingan pribadi atau kepentingan umum, yang menuntut pengambilan keputusan secara etis dan bertanggung jawab. Thue et al. (2007) menekankan bahwa pembelajaran berbasis cerita interaktif ini mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, merefleksikan nilai, serta membuat keputusan yang mempertimbangkan berbagai perspektif. Melalui proses tersebut, nilai-nilai *civic disposition* (Watak warga negara) dapat tertanam secara lebih dalam dan menyatu dalam tindakan peserta didik dalam kehidupan nyata.

5 .Tinjauan Umum tentang Pengaruh *Storytelling* terhadap *Civic disposition*

Storytelling (permainan bercerita interaktif) memberikan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi secara kognitif, tetapi juga menekankan pada proses internalisasi nilai-nilai sosial dan moral yang penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. *Storytelling* (permainan bercerita interaktif) memfasilitasi pengalaman belajar yang interaktif dan menyentuh aspek afektif siswa melalui narasi yang mengandung dilema, konflik sosial, dan situasi kehidupan nyata. Melalui alur cerita yang fleksibel dan pilihan-pilihan moral yang harus diambil siswa, metode ini menciptakan ruang belajar yang memungkinkan terbentuknya pemahaman mendalam mengenai tanggung jawab, empati, dan kesadaran sosial.

Pengaruh *Storytelling* (permainan bercerita interaktif) terhadap *civic disposition* (Watak warga negara) terlihat dari keterlibatan aktif siswa dalam cerita, yang secara tidak langsung mengajarkan mereka tentang pentingnya berpikir kritis, menghargai perspektif orang lain, serta mempertimbangkan konsekuensi dari setiap tindakan. Seiring berjalannya permainan, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pelaku dalam proses

belajar yang penuh makna. Inilah yang membedakan *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) dari pendekatan konvensional; *Storytelling* (permainan bercerita interaktif) memberi kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan sikap kewarganegaraan melalui proses reflektif yang intens.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis cerita interaktif mampu meningkatkan kesadaran moral dan nilai-nilai sosial pada peserta didik. Dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan emosional, *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) memungkinkan nilai-nilai *civic disposition*(Watak warga negara) seperti gotong royong, toleransi, dan partisipasi sosial tertanam lebih kuat dalam diri siswa (Zalmi & Montessori, 2022; Agustino, 2022). Oleh karena itu, *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) bukan hanya sekadar metode yang menyenangkan, tetapi juga memiliki muatan pendidikan karakter yang kuat dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di abad ke-21.

c. Dampak *Storytelling* terhadap Penguatan Nilai Kewarganegaraan

Storytelling(permainan bercerita interaktif) memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperkuat nilai-nilai kewarganegaraan peserta didik, terutama melalui pengalaman belajar yang bersifat reflektif, emosional, dan kontekstual. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) dapat digunakan sebagai sarana untuk mengenalkan peserta didik pada nilai-nilai seperti keadilan, tanggung jawab, toleransi, dan kepedulian sosial. Lewat alur cerita yang menuntut pengambilan keputusan dan memperlihatkan dampak sosial dari setiap tindakan, siswa belajar secara langsung mengenai makna dan penerapan nilai kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Zalmi dan Montessori (2022), penggabungan metode *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) dengan budaya sekolah yang mendukung mampu menciptakan ruang pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendorong internalisasi nilai *civic disposition* (Watak warga negara) secara lebih kuat. Cerita yang dibawakan dalam *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) memungkinkan peserta didik memahami dinamika sosial secara mendalam, sekaligus merasakan konsekuensi nyata dari setiap sikap yang diambil dalam permainan. Hal ini berperan besar dalam menumbuhkan empati dan tanggung jawab sosial.

Agustino (2022) juga menegaskan bahwa penerapan nilai-nilai demokrasi dalam pembelajaran tidak cukup disampaikan secara teori. Dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan personal, seperti *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) , agar mereka benar-benar memahami pentingnya berperan serta dalam kehidupan sosial dan kenegaraan. Dengan demikian, *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam memperkuat nilai-nilai kewarganegaraan yang bersumber dari Pancasila dan norma sosial yang hidup dalam masyarakat.

d. *Storytelling* sebagai Sarana Pembelajaran Aktif dan Reflektif

Salah satu kelebihan utama dari *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) adalah kemampuannya mendorong pembelajaran yang aktif dan reflektif. Dibandingkan pembelajaran konvensional yang banyak hafalan, *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) ngajak siswa berpikir kritis, menyelami konflik, dan menyadari nilai-nilai moral dari setiap tindakan. Agustino (2022) bilang, pembelajaran Pendidikan Pancasila harus melibatkan perasaan dan kesadaran siswa, bukan sekadar isi kepala. *Storytelling*(permainan bercerita

interaktif) menjembatani hal itu dengan memberikan pengalaman belajar yang menyentuh sisi emosional dan kognitif sekaligus.

e. Kesesuaian *Storytelling* dengan *Civic disposition*

Kesesuaian antara *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) dan pengembangan *civic disposition* (karakter warganegara) terletak pada kesamaan prinsip yang mendasari keduanya, yakni pembelajaran yang bersifat kontekstual, partisipatif, dan berorientasi pada penguatan karakter. *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) menyediakan media belajar yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam simulasi kehidupan sosial yang kaya akan nilai moral dan kewarganegaraan. Hal ini sejalan dengan tujuan *civic disposition*(Watak warga negara) yang mengarah pada pembentukan warga negara yang sadar, bertanggung jawab, serta mampu mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai demokratis dan sosial.

Melalui *Storytelling*(permainan bercerita interaktif), siswa dilatih untuk berperan dalam cerita yang mencerminkan realitas kehidupan sehari-hari, termasuk dalam menghadapi konflik, menentukan sikap dalam situasi dilematis, serta menilai konsekuensi dari tindakan yang diambil. Proses ini secara tidak langsung menginternalisasi nilai-nilai seperti tanggung jawab, empati, toleransi, dan kepekaan sosial komponen utama dari *civic disposition* (Watak warga negara). Dengan narasi yang terstruktur dan relevan, *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) memungkinkan pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna karena melibatkan aspek emosional dan reflektif siswa.

Nasution dan Rambe (2023) mengemukakan bahwa penguatan *civic disposition* (Watak warga negara) akan lebih efektif apabila peserta didik dilibatkan dalam proses pembelajaran yang

menyentuh sisi personal dan sosial mereka. Dalam hal ini, pengalaman. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) berfungsi bukan hanya sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai wadah pembentukan karakter melalui pengalaman. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) sangat sesuai digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk membentuk *civic disposition* (Watak warga negara) peserta didik secara menyeluruh dan kontekstual.

Kurikulum Merdeka mendorong pendekatan pembelajaran berbasis proyek, diferensiasi, dan penguatan profil pelajar Pancasila. *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) sangat pas dengan semangat ini karena memungkinkan siswa belajar dari pengalaman langsung, sesuai minat dan gaya belajar mereka. Nasution Pendidikan Pancasila dan Rambe (2023) menyebut bahwa pendekatan naratif dalam *Storytelling*(permainan bercerita interaktif) dapat memperkuat refleksi nilai, menumbuhkan empati, dan membangun partisipasi aktif siswa dalam kehidupan sekolah dan masyarakat.

B. Kajian Penelitian Relevan

1. Penelitian Pangalila (2017) menegaskan pentingnya pembelajaran dalam membentuk *civic disposition* (Watak warga negara) siswa. Dalam studinya, ditemukan bahwa metode pembelajaran kontekstual yang melibatkan siswa dalam diskusi sosial dan simulasi peran efektif menumbuhkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, kepedulian sosial, dan partisipasi aktif. *Civic disposition*(Watak warga negara) sendiri diartikan sebagai sikap kewarganegaraan yang ditunjukkan melalui kesadaran sosial dan keterlibatan dalam kehidupan masyarakat. Pangalila menunjukkan bahwa pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga menyentuh aspek afektif, berdampak positif

terhadap karakter siswa. Dengan memberikan ruang kepada siswa untuk mengalami secara langsung dilema sosial, mereka lebih mudah membentuk empati dan nilai tanggung jawab. Penelitian ini menjadi bukti bahwa pembelajaran nilai kewarganegaraan perlu menggunakan pendekatan yang melibatkan pengalaman siswa secara nyata. *Civic disposition* (Watak warga negara) tidak terbentuk hanya melalui ceramah atau hafalan konsep, tetapi melalui proses internalisasi nilai. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan peran siswa dalam situasi sosial yang menyerupai dunia nyata.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Thue, Bulitko, Spetch, & Wasylishen (2007) memperkenalkan sistem PaSSAGE (*Player-Specific Stories via Automatically Generated Events*) yang menggabungkan player modelling dengan *interactive storytelling*. Sistem ini secara otomatis mempelajari gaya bermain pemain, lalu menyesuaikan alur cerita agar sesuai dengan preferensi tersebut. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pengalaman bermain yang adaptif dan personal bagi setiap individu. Dari hasil studi eksperimental terhadap 90 peserta, ditemukan bahwa cerita yang disesuaikan secara adaptif berdasarkan model pemain mampu meningkatkan kesenangan (*fun*) dan rasa kendali (*agency*), terutama pada peserta perempuan yang merasa alur cerita mudah diikuti. Dengan demikian, *interactive storytelling* tidak hanya memperkaya interaksi dalam permainan, tetapi juga memiliki potensi untuk mengembangkan keterlibatan emosional, refleksi moral, dan pemahaman terhadap perspektif lain, yang merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter.

Kedua penelitian yang dikaji menunjukkan bahwa pembentukan *civic disposition* (Watak warga negara) sebagai bagian dari pendidikan karakter memerlukan pendekatan yang melibatkan

keterlibatan emosional dan pengalaman langsung. Penelitian Pangalila (2017) menekankan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berbasis kontekstual, seperti diskusi sosial dan simulasi peran, efektif menumbuhkan nilai tanggung jawab, kepedulian, dan partisipasi aktif. Hal ini menunjukkan pentingnya keterlibatan afektif siswa dalam situasi sosial yang menyerupai realitas kehidupan bermasyarakat. Sementara itu, penelitian Thue dkk. (2007) menunjukkan bahwa *interactive storytelling* berbasis model pemain dapat meningkatkan kesenangan dan rasa kendali dalam permainan, sekaligus membuka ruang bagi refleksi moral dan pengembangan empati. Dengan menghadirkan cerita adaptif yang memungkinkan pemain mengambil keputusan, sistem ini mampu menumbuhkan pengalaman yang mendalam dan personal yang selaras dengan tujuan pendidikan karakter. Oleh karena itu, kedua penelitian ini sama-sama menggarisbawahi bahwa pembentukan *civic disposition* memerlukan metode pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan mendorong partisipasi aktif, baik melalui aktivitas nyata di kelas maupun media digital yang bersifat naratif dan adaptif.

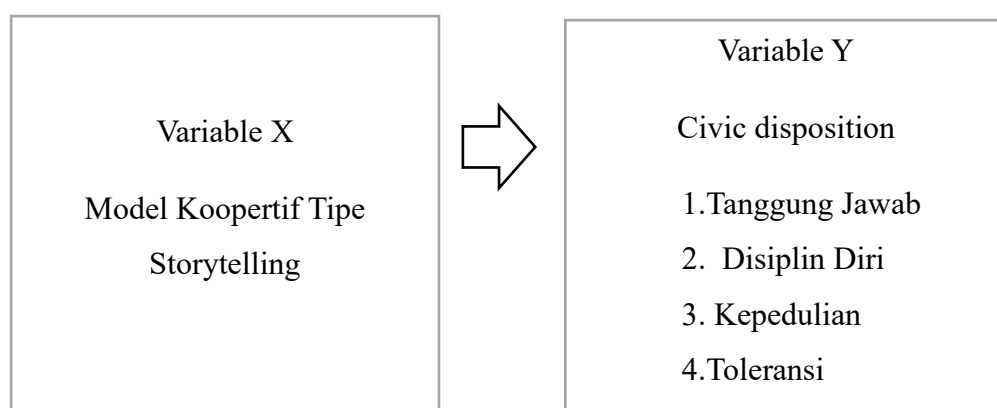
C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dibangun berdasarkan asumsi teoritis bahwa penggunaan metode *Storytelling* (permainan bercerita interaktif) memiliki pengaruh terhadap *civic disposition* (Watak warga negara) peserta didik. Secara teoritis, metode *interactive storytelling* merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif melalui cerita yang interaktif dan menarik, metode ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang melibatkan, menyenangkan, serta mendorong kreativitas, interaksi sosial, dan kemampuan komunikasi peserta didik. Dalam konteks pendidikan kewarganegaraan, pembelajaran yang berbasis cerita interaktif dapat menjadi media yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai kewarganegaraan secara lebih bermakna.

Civic disposition (Watak warga negara) sebagai variabel yang diteliti mencerminkan sikap dan nilai kewarganegaraan yang perlu dimiliki oleh setiap warga negara muda. *civic disposition* tidak hanya terbentuk dari pengetahuan kognitif, tetapi juga dari pengalaman belajar yang memberi ruang bagi siswa untuk meresapi nilai-nilai kehidupan bersama dalam masyarakat. Oleh karena itu, dengan mengintegrasikan metode *interactive storytelling* ke dalam pembelajaran kooperatif, peserta didik tidak hanya belajar secara akademik, tetapi juga mengalami proses internalisasi nilai-nilai kewarganegaraan secara aktif dan reflektif.

Dari hubungan kedua teori tersebut, peneliti berasumsi bahwa semakin efektif penerapan metode *interactive storytelling* dalam proses pembelajaran, maka semakin positif pula dampaknya terhadap pembentukan *civic disposition* peserta didik di SMP Trimulya. Hal inilah yang menjadi dasar logis untuk menguji pengaruh metode ini melalui pendekatan kuantitatif dalam penelitian yang dilakukan.

Gambar 2 1. Gambar Kerangka Berfikir



D . Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka dan kerangka berpikir dari permasalahan diatas, maka dapat ditentukan hipotesis dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut :

H₀ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara model kooperatif tipe *storytelling* (permainan bercerita interaktif) terhadap *civic disposition* (Watak warga negara) peserta didik di SMP Tri Mulya.

H₁ : Terdapat pengaruh yang signifikan antara model kooperatif tipe *storytelling* (permainan bercerita interaktif) terhadap *civic disposition* (Watak warga negara) peserta didik di SMP Tri Mulya..

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *quasy experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Suharsimi Arikunto (2000) mendefinisikan penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari *treatment* pada subjek yang diselidiki. Cara untuk mengetahuinya yaitu dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi *treatment* dengan satu kelompok pembanding yang tidak diberi *treatment*. Dalam penelitian peserta didik dikelompokkan kedalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Storytelling* (permainan bercerita interaktif) terhadap *civic disposition* (Watak warga negara) peserta didik. Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *Storytelling* (permainan bercerita interaktif), sedangkan kelas kontrol akan menggunakan pembelajaran konvensional tanpa metode tersebut. Hasil perlakuan pada kedua kelas akan dibandingkan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode tersebut.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan desain *Nonequivalent Control Group Design*, yang termasuk dalam kategori *quasi experiment* atau eksperimen semu. Desain ini dipilih karena sesuai dengan kondisi lapangan di mana peneliti tidak memiliki kendali penuh untuk mengacak penempatan peserta ke dalam kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Meskipun penentuan subjek tidak dilakukan secara acak (*non-random assignment*), desain ini tetap memungkinkan adanya perlakuan yang berbeda pada

masing-masing kelompok untuk dianalisis pengaruhnya. Model ini memiliki kesamaan dengan desain *pretest-posttest control group design*, karena pengumpulan data dilakukan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan diberikan. Perbedaan utamanya terletak pada proses penentuan subjek yang tidak melalui proses randomisasi. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan *Storytelling* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap *civic disposition* peserta didik yakni watak kewarganegaraan yang mencakup sikap tanggung jawab, kepedulian sosial, disiplin, dan toleransi (Sugiyono, 2019). Dengan menggunakan desain ini, peneliti dapat membandingkan hasil antara kelompok yang diberi perlakuan (*treatment*) dan kelompok yang tidak, sehingga dapat ditarik kesimpulan mengenai efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok perlakuan, yaitu:

1. Kelompok eksperimen: Peserta didik dalam kelompok ini diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Storytelling* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kegiatan ini melibatkan siswa secara aktif dalam alur cerita edukatif yang disusun untuk mengembangkan watak kewarganegaraan seperti disiplin, tanggung jawab, kepedulian terhadap sesama, serta sikap toleran.
2. Kelompok kontrol: Kelompok ini mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila secara konvensional, yakni melalui metode ceramah dan diskusi biasa tanpa menggunakan pendekatan berbasis *Storytelling*

Rancangan desain penelitiannya dapat ditampilkan melalui gambar berikut:

Tabel 3 1 Desain Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
KelasEksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃		O ₄

O₁: Tes awal kelompok eksperimen

O₂: Tes akhir kelompok eksperimen

O₃: Tes awal kelompok kontrol

O₄: Tes akhir kelompok kontrol

X: Perlakuan berupa penerapan metode *Storytelling*

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2006) “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”, sedangkan menurut Abdurahmat Fathoni (2011) “populasi ialah keseluruhan unit elementer yang parameternya akan diduga melalui statistika hasil analisis yang dilakukan terhadap sampel penelitian”.Populasi dalam penelitian ini adalah Peserta didik kelas VIII di SMP Trimulyo, untuk lebih jelas jumlah populasi dapat di lihat dalam table berikut:

Tabel 3.2 Jumlah Populasi Siswa SMP Trimulyo

NO	Kelas	Total
1	IX A	23
2	IX B	24
Jumlah Total		47

Sumber : Data peserta didik kelas IX di SMP Trimulyo 2025

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi terjangkau yang dapat dipergunakan sebagai subjek penelitian melalui sampling. Syarat menetapkan sampel penelitian yaitu representatif (mewakili) dan sampel harus cukup banyak

(Nursalam 2016). Jumlah sampel terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-B sebagai kelas kontrol, dimana masing-masing kelas terdiri dari 20 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, yang mana sampel akan ditentukan secara sengaja oleh peneliti yang didasarkan atas pertimbangan atau kriteria tertentu sehingga tidak melalui proses pemilihan sebagaimana jika dilakukan pada teknik random. Teknik ini digunakan karena pertimbangan bahwa kedua kelompok sampel memiliki kemampuan rata-rata yang sama dan sedang mempelajari kompetensi dasar yang sama.

Tabel 3.3 Jumlah Sampel siswa SMP Trimulyo

NO	Kelas	Total	Perlakuan
1	IX A	20	Eksperimen
2	IX B	17	Kontrol

Sumber : Absen peserta didik di SMP Trimulyo 2025

Berdasarkan tabel di atas, karakteristik sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IX A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa dan kelas IX B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 17 siswa. Penentuan kelas ini menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan pertimbangan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan akademik yang relatif samadan sedang mempelajari kompetensi dasar yang serupa. Kesamaan tersebut menjadi dasar pemilihan agar perlakuan yang diberikan dalam penelitian yaitu penerapan metode *Storytelling* (permainan bercerita interaktif) di kelas eksperimen dapat dibandingkan secara adil dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pemilihan kedua kelas ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang objektif mengenai pengaruh metode

Storytelling(permainan bercerita interaktif) terhadap *civic disposition*(Watak warga negara) peserta didik di SMP Trimulyo.

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2010), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini peneliti membedakan dua variabel yaitu variabel bebas sebagai yang mempengaruhi dan variabel terikat sebagai variabel yang dipengaruhi, yaitu:

1) Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah Model Kooperatif Tipe *Storytelling*(permainan bercerita interaktif)

2) Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah *civic disposition* (Watak warga negara)

E. Definisi Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual dari variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) *storytelling*

Storytelling (permainan bercerita interaktif) secara konseptual merupakan media pembelajaran berbasis permainan naratif digital yang memungkinkan peserta didik terlibat dalam alur cerita interaktif. Media ini menggabungkan unsur cerita, visualisasi, pilihan-pilihan keputusan, serta kerja sama antar individu atau kelompok untuk menyelesaikan misi tertentu. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan emosional,

serta membentuk karakter peserta didik melalui cerita yang bermakna.

Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) cocok dipadukan dengan *Storytelling* karena keduanya sama-sama menekankan interaksi dan kolaborasi antar peserta didik.

Cooperative Learning menitikberatkan kerja sama kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar, sedangkan *Storytelling* mendorong siswa aktif membangun cerita, memecahkan masalah, dan menyelesaikan misi..

Tabel 3.4 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif

Indikator	Aktivitas Pendidik
Menyampaikan tujuan dan memotivasi pembelajar	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran. (standar kompetensi) yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi pembelajar belajar
Menyajikan informasi	Pendidik menyajikan informasi kepada pembelajar dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Mengorganisasikan pembelajar ke dalam kelompok-kelompok belajar	Pendidik menjelaskan kepada pembelajar bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan perubahan yang efisien.
Membimbing bekerja dan belajar kelompok	Pendidik membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas dalam hal menggunakan keterampilan kooperati
Evaluasi	Pendidik mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok menyajikan hasil kerjanya.

Memberikan penghargaan	Pendidik memberikan cara-cara untuk menghargai, baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.
-------------------------------	--

2) *Civic disposition*

Civic disposition (Watak warga negara) secara konseptual adalah sikap dan nilai kewarganegaraan yang ditunjukkan melalui empati, tanggung jawab, toleransi, serta partisipasi aktif dalam kehidupan sosial dan kebangsaan. *Civic disposition* (Watak warga negara) merupakan aspek afektif dari pendidikan kewarganegaraan yang penting untuk membentuk warga negara yang demokratis dan peduli terhadap lingkungan sosial.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) *Storytelling*

Storytelling (permainan bercerita interaktif) dioperasionalkan sebagai penggunaan media permainan digital berbasis cerita yang disusun secara interaktif, di mana peserta didik diberikan kebebasan untuk memilih alur cerita, menyelesaikan tantangan, dan berdiskusi bersama dalam kelompok. Variabel ini diukur melalui lembar observasi keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, serta kuesioner persepsi siswa terhadap penggunaan media tersebut.

Terdapat beberapa indikator yang menunjukkan efektivitas metode *Storytelling* bagi anak-anak.

1. keterlibatan anak (*engagement*), yang terlihat dari antusiasme dan partisipasi aktif selama berlangsungnya cerita.

2. kesenangan dan hiburan (enjoyment/fun), di mana anak merasakan pengalaman menyenangkan dan tertarik untuk terus melanjutkan eksplorasi cerita.
3. interaktivitas dalam cerita, yaitu kemampuan anak untuk mempengaruhi jalannya cerita melalui pilihan atau aksi yang mereka ambil dalam permainan.
4. interaksi sosial, yang muncul ketika anak bekerja sama atau berdialog dengan teman sebaya, guru, atau karakter dalam cerita untuk mencapai tujuan naratif bersama.

Indikator yang juga penting adalah peningkatan daya ingat dan pemahaman narasi, ditandai dengan kemampuan anak mengingat kembali urutan peristiwa, karakter, dan alur cerita setelah pengalaman bermain. Semua indikator ini mencerminkan bahwa metode interactive storytelling bukan hanya sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan yang komprehensif dan mendalam.

2) *Civic disposition*

Karakteristik yang termasuk dalam *civic disposition* menurut;

- a. Tanggung jawab
- b. Disiplin diri
- c. Kepedulian terhadap Masyarakat
- d. Toleransi & keberagaman
- e.

Tabel 3.5 Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Orientasi dan Pengenalan Cerita	Menyampaikan tujuan pembelajaran, aturan main, dan pengantar cerita yang relevan dengan materi Pendidikan Pancasila	Mendengarkan penjelasan, memahami aturan, dan mengaitkan cerita dengan pengalaman pribadi

Pembagian Peran dan Aturan Main	Membagi siswa dalam kelompok dan menetapkan peran dalam cerita.	Menerima peran, mempersiapkan diri untuk menjalani alur cerita.
Eksplorasi Cerita dan Tantangan	Menyajikan cerita secara interaktif dan memunculkan konflik atau dilema moral.	Berinteraksi dengan narasi, mengajukan pertanyaan, mengidentifikasi masalah.
Pengambilan Keputusan dan Diskusi	Memberikan pilihan tindakan yang memengaruhi jalannya cerita.	Berdiskusi dalam kelompok untuk memilih keputusan dan alasan berdasarkan nilai Pendidikan Pancasila.
Presentasi Hasil dan Lanjutan Cerita	Meminta kelompok mempresentasikan pilihan dan melanjutkan cerita sesuai hasil diskusi.	Menyampaikan keputusan, mendengar tanggapan kelompok lain.
Refleksi dan Peneguhan Nilai	Mengaitkan hasil cerita dengan nilai <i>civic disposition</i> (toleransi, tanggung jawab, kepedulian sosial, disiplin).	Mengemukakan pendapat tentang pelajaran moral dari cerita
Penutup	Menyimpulkan pembelajaran dan memberi apresiasi.	Menyampaikan kesan, menerima umpan balik.

Sumber: Peneliti

3. Rencana Pengukuran Variabel

Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan butir-butir soal yang berisi pernyataan tentang pengaruh penggunaan metode *Storytelling* (permainan bercerita interaktif) terhadap *civic disposition* (Watak warga negara) peserta didik di SMP Trimulya. Dalam penelitian ini, variabel (X) yang akan diukur adalah penggunaan metode *Storytelling* (permainan bercerita interaktif), sedangkan variabel (Y) adalah *civic disposition* (Watak warga negara) peserta didik. Instrumen

angket yang digunakan bersifat tertutup dan disebarakan kepada responden setelah pelaksanaan perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol.

Skala angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert. Skala Likert dipilih karena mampu mengukur sikap, pendapat, dan persepsi peserta didik secara kuantitatif. Alat ukur ini disusun dalam bentuk daftar pernyataan dengan opsi jawaban: (a) Sesuai (skor 3), (b) Kurang sesuai (skor 2), dan (c) Tidak sesuai (skor 1). Pemberian skor ini memungkinkan data yang diperoleh dapat dianalisis secara statistik untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

E. Teknik Pengumpulan Data

a. Angket

Menurut Sugiyono (2019), angket adalah salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data mengenai pendapat, sikap, atau persepsi seseorang terhadap suatu hal melalui sejumlah pernyataan yang harus dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengukur tingkat civic disposition (karakter kewarganegaraan) siswa sebelum dan sesudah penerapan metode Storytelling dalam pembelajaran kooperatif.

Angket disusun berdasarkan indikator nilai-nilai civic disposition seperti tanggung jawab, kepedulian sosial, kerja sama, toleransi, dan kedisiplinan, yang diadaptasi dari materi Pendidikan Pancasila. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman, sikap, serta kecenderungan perilaku siswa sebagai warga negara aktif.

Untuk memperkuat data, peneliti juga menggunakan *self-assessment* dan *peer assessment*:

Self-assessment diberikan kepada siswa untuk menilai dirinya sendiri terkait sikap kewarganegaraan yang telah dibangun selama proses pembelajaran.

Peer assessment diberikan agar siswa juga menilai teman sekelompoknya secara objektif berdasarkan pengamatan dalam kerja kelompok dan aktivitas interactive storytelling.

Data dari angket, *self-assessment*, dan *peer assessment* ini dianalisis untuk mengetahui efektivitas metode Storytelling dalam meningkatkan civic disposition peserta didik di SMP Tri Mulya

b. **Observasi**

Observasi dilakukan secara terstruktur menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator-indikator dari variabel X dan Y. Observasi digunakan untuk mencatat partisipasi, interaksi, serta respons emosional siswa selama pembelajaran dengan Model Kooperatif Tipe *storytelling* (permainan bercerita interaktif). Fokus pengamatan meliputi: cara siswa mengambil keputusan dalam cerita, pola komunikasi dalam kelompok, dan tanggapan siswa terhadap konflik yang muncul dalam alur cerita.

Pedoman penskoran civic disposition

$$\frac{\text{Skor tiap peserta didik}}{\text{Total skor}} \times 100$$

Total skor

$$\frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

Jumlah siswa

Kualifikasi Presentase skor Observasi Civic disposition

Interval Presentase :

>80 : Sangat Aktif

60-80 : Aktif

40-60 : Sedang

20-40 : Kurang Aktif

0-20 : Tidak Aktif

G. Pengujian Validitas dan Reabilitas

1. Uji Validitas

Validitas merupakan ukuran kevalidan instrumen pengumpul data, seperti yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2010:211) bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan keshahihan suatu instrumen.” Dengan demikian untuk menentukan validitas item, penelitian ini menggunakan logikal validity yaitu melalui kontrol langsung terhadap teori-teori yang melahirkan indikator-indikator dengan cara konsultasi kepada para pembimbing kemudian dilakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan keperluan.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:222) “uji reliabilitas merupakan suatu instrumen yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik sehingga mampu mengungkap data yang bisa dipercaya.” Uji reliabilitas angket dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Menyebarkan angket kepada 10 orang di luar responden.
- b) Hasil uji coba dikelompokkan dalam belahan ganjil dan genap.
- c) Hasil item ganjil dan genap dikorelasikan dengan product moment

yaitu:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_{\text{total}}^2} \right)$$

Keterangan :

Keterangan:

α = nilai Cronbach's Alpha (koefisien reliabilitas)

k = jumlah item (butir pertanyaan)

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians tiap item

σ_{total}^2 = varians total dari skor keseluruhan (total skor responden terhadap semua item)

Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tingkat reliabilitas sebagai berikut Guildford (Amelia& Erita2024):

0,80 - 1,00 = Reliabilitas Sangat tinggi.

0,60 - 0,80 = Reliabilitas Tinggi.

0,40 - 0,60 = Reliabilitas Cukup.

0,20 – 0,40= Reliabilitas rendah

<0,20 = Reliabilitas Sangat Rendah

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif yaitu dengan cara menangkap secara objektif temuan-temuan di lapangan yang dibantu dengan mempergunakan tabel distribusi frekuensi untuk kemudian diinterpretasikan dengan kalimat-kalimat atau pertanyaan-pertanyaan yang mudah dipahami. Selanjutnya disimpulkan untuk mengelola dan menganalisis data dengan menggunakan rumus interval yaitu:

$$I = \frac{NT-NR}{K}$$

Keterangan:

I : Interval

NT : Nilai Tertinggi

NR : Nilai Terendah

K : Kategori

Kemudian untuk mengetahui tingkat persentase digunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Besarnya persentase

F : Jumlah skor yang diperoleh dari seluruh item

N : Jumlah perkalian dengan seluruh item dengan responden

Untuk menafsirkan banyaknya persentase yang diperoleh digunakan kriteria Suharsimi Arikunto (2010:196) Sebagai Berikut:

76%-100% : Baik

56%-75% : Cukup

40%-55% : Kurang baik

0-39% : Tidak Baik

2. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis ini dilakukan karena analisisnya menggunakan statistik parametris, maka harus dilakukan pengujian persyaratan analisis terhadap asumsi dasar seperti normalitas dan linieritas untuk uji korelasi dan regresi, dan Heteroskedastisitas untuk uji perbedaan pada uji komparatif. Pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat normalitas dan linieritas karena analisis akhir dari penelitian ini adalah analisis korelasi dan analisis regresi linier sederhana.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS 22 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Uji yang digunakan adalah uji Kolmogorov Smirnov. Menurut Rika Dwinana Putri (2020) “metode uji Kolmogorov Smirnov adalah salah satu uji kesesuaian yang dapat diadopsi untuk menguji normalitas ketika mean dan variansinya ditentukan”. Rumus Kolmogorov Smirnov adalah sebagai berikut :

$$KD : 1,36 \frac{\sqrt{n_1 + n_2}}{n_1 n_2}$$

Keterangan :

KD = jumlah Kolmogorov-Smirnov yang dicari

n_1 = jumlah sampel yang diperoleh

n_2 = jumlah sampel yang diharapkan

(Sugiyono, 2013:257)

Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan lebih besar 0,05 pada ($P > 0,05$). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ($P < 0,05$), maka data dikatakan tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Menurut Sugiyono (2014) “uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok data mempunyai varians data yang sama atau tidak”. Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Untuk mengukur homogenitas varians dari dua kelompok data, digunakan rumus uji F sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} \quad (\text{Sugiyono, 2013 : 276})$$

Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Uji homogenitas menggunakan SPSS dengan kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila Sig. Lebih besar dari 0,05 maka data bersifat homogen dan apabila Sig. Lebih kecil dari 0,05 maka data tidak bersifat homogen.

3. Analisis Data

1. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol maupun dari observasi (tidak terkontrol). Dalam pengujian hipotesis

pada penelitian, ada beberapa kriteria yang harus dilakukan, diantaranya:

- a) Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 di tolak dan H_a diterima
- b) Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari apakah *Storytelling* (variabel X) dan *Civic disposition* (variabel Y1) sebagai variabel terikat, uji hipotesis dibantu dengan aplikasi SPSS versi 22. Adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a) H_0 : Maka tidak ada Pengaruh Model Koopertif Tipe *storytelling* s(X) dan *Civic disposition* (Y) Peserta Didik di SMP Tri Mulya.
- b) H_1 : Maka ada Pengaruh Model Koopertif Tipe *storytelling* s(X) dan *Civic disposition* (Y) Peserta Didik di SMP Tri Mulya.

2.Uji N-Gain

Uji N-Gain skor bertujuan untuk mengetahui dampak atau efektivitas

penggunaan suatu media atau perlakuan (*treatment*) tertentu dalam penelitian eksperimen dengan pre-observasi dan pasca observasi.

Uji N

Gain dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pre-observasi

dan pasca observasi kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Uji N-Gain Score yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan civic disposition peserta didik setelah diterapkannya

metode *Storytelling* pada kelas eksperimen dan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Uji ini dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pretest dan posttest menggunakan bantuan SPSS versi 22. Nilai N-Gain Score dihitung untuk melihat efektivitas metode pembelajaran interaktif berbasis narasi dalam membentuk karakter kewarganegaraan siswa.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}$$

$$\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}$$

Skor rata-rata gain ternormalisasi (N-gain) antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol digunakan sebagai data untuk membandingkan minat belajar peserta didik. Perhitungan N-Gain memberikan 60 gambaran sejauh mana pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil adanya Pengaruh Model kooperatif tipe *storytelling terhadap civic disposition*. Hal ini dapat dilihat dari penilaian yang dilakukan peneliti dengan menggunakan lembar observasi maupun angket yang diberikan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen sangat aktif dengan presentase sebesar 85,20 hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mendengarkan penjelasan guru, mengemukakan pendapat, menjalankan alur cerita, dan bermain.

Kemudian dari analisis hasil penelitian menggunakan angket yang telah peneliti lakukan mengenai penerapan model kooperatif tipe *storytelling* dalam menumbuhkan *civic disposition* peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang positif model kooperatif tipe *storytelling* dalam menguatkan *civic disposition* peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Trimulya. Penerapan model kooperatif tipe *storytelling* dalam menguatkan *civic disposition* peserta ditunjukkan dengan hasil perhitungan Nilai Sig. 2-tailed sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$). Selanjutnya diketahui nilai *t* hitung adalah sebesar 4,807 di mana nilai *df* adalah 59 sehingga nilai *t* tabel adalah 2,032. Dengan demikian nilai *t* hitung $4,807 >$ nilai *t* tabel 2,032 maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji Independent Samples Test dapat disimpulkan bahwa *H₀* ditolak dan *H_a* diterima. Sehingga artinya terdapat pengaruh yang signifikan atau nyata

antara rata-rata hasil *civic disposition* peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berarti menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil *civic disposition* peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe storytelling dengan kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan diatas maka saran yang dapat peneliti berikan dala penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mampu untuk mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran yang dialami peserta didik dengan mengupayakan lingkungan belajar yang lebih nyaman sehingga dapat menunjang proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya fasilitas yang baik, peserta didik dapat belajar dengan nyaman dan motivasi belajar peserta didik juga akan meningkat.

b. Bagi Pendidik

Bagi pendidik diharapkan pada saat pelaksanaan pembelajaran pendidikan Pancasila. pendidik harus mempersiapkan pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidak bosan dengan proses pembelajaran yang monoton hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan soal seperti biasa. Pendidik juga diharapkan untuk selalu memperhatikan *civic disposition* peserta didik, sehingga pendidik dapat mengetahui seberapa penting metode pembelajaran yang harus digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Pendidik sebaiknya menggunakan model-model pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran sehingga *civic disposition* peserta didik terhadap pembelajaran semakin baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dalam pembelajaran. Peserta didik juga harus lebih semangat dalam belajar karena selain memahami materi dengan baik, civic disposition belajar peserta didik juga penting dalam proses pembelajaran di kelas

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M., & Perdana. 2020. Implementasi Blended Learning untuk Penguatan Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*. 89-101
- Agustino, A. 2022. Penerapan Nilai–Nilai Demokrasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Guna Membangun Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Siswa/I Di Kelas Pada Kelas Ix. B Di Smp Negeri 1 Merawang Tahun Pelajaran 2019/2020. *JEE Jurnal Edukasi Ekobis*, 9.2
- Aprianti, N. A., Ashifa, A. N., Septiana, K. S., Nafiani, E., Kusteja, N. F., Nurfitriyani, E., ... & Dude, T. A. 2024. *Dinamika Desain Belajar dan Pembelajaran*. Kaizen Media Publishing.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur penelitian tindakan kelas*. Bumi aksara, 136 2, 2-3.
- Atawuwur, E. A. Y., Bribin, M. L., & Hermutaqien, B. P. F. 2021. Pengaruh Game Online Terhadap Civic disposition Mahasiswa Universitas Kanjuruhan Malang. *Civic Edu: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 41, 41-48.
- Branson, M.S. Eds. 1999. *Belajar civic education dari Amerika*. Terjemahan Syarifudin, dkk Yogyakarta: Lembaga Kajian Islam dan Sosial LKIS dan The Asia Foundation TAF
- Fathoni, A. 2006. *Metodelogi penelitian*. Jakarta: rineka cipta
- Garzotto, F., Paolini, P., & Sabiescu, A. 2010, June. *Interactive Storytelling For Children*. In *Proceedings Of The 9th International Conference On Interaction Design And Children* pp. 356-359
- Glassner, A. 2001. *Interactive storytelling: People, stories, and games*. In *International Conference on Virtual Storytelling* pp. 51-60. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.
- Glassner, A. 2017. *Interactive storytelling: Techniques for 21st century fiction*. AK Peters/CRC Press.
- Hamalik,. A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

- Harahap, J. Y., Hayati, R., & Yarshal, D. 2021. Pengaruh self efficacy dalam belajar pada mahasiswa melalui model pembelajaran diskusi kelompok. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7828-7833.
- II, B. 2011. *A. Model Pembelajaran Kooperatif*
- Izma, T., & Kesuma, V. Y. 2019. Peran pendidikan kewarganegaraan dalam membangun karakter bangsa. Wahana Didaktika: *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 17(1), 84-92.
- Janti, S. 2014. *Analisis validitas dan reliabilitas dengan skala likert terhadap pengembangan si/ti dalam penentuan pengambilan keputusan penerapan strategic planning pada industri garmen*. Prosiding Snast, 155-160.
- Kaloi, M. A., Amir, S., & Jamali, A. A. 2025. *Interactive Storytelling and Digital Narratives in Contemporary Literature: A Postmodern Analysis*. The Critical Review of Social Sciences Studies, 3(1), 422-431.
- Lebowitz, J., & Klug, C. 2011. *Interactive storytelling for video games: A player-centered approach to creating memorable characters and stories*. Taylor & Francis.
- Manik, K. S., & Dharma, S. 2024. *Pengaruh Penerapan Model Project Citizen terhadap Peningkatan Civic disposition Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Binjai*. AS-SABIQUN, 6(4), 787-809.
- Mentari, A., Shelina, N., Yanzi, H. 2019. Peran Pembelajaran PPKn dalam Membentuk Sikap Demokratis untuk Meningkatkan Civic Disposition Siswa. *Jurnal Kultur Demokras*
- M. Nugroho Adi Saputro, P. L. P. 2021. *Mengukur keefektifan teori Konstruktivisme dalam pembelajaran*. 4, 16
- Mulyono, B. 2017. Reorientasi civic disposition dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan sebagai upaya membentuk warga negara yang ideal. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 14(2), 218-225.
- Nanda, P. N. P., Bahrudin, F. A., & Fitrayadi, D. S. 2022. *Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Menanamkan Civic disposition bagi Peserta Didik di SMA Negeri 3 Kota Tangerang*. CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 10(1), 1-8.
- Nasution, L. A., & Rambe, N. A. 2023. Analisa Efektivitas Pentingnya Pendidikan Pancasila dalam Membangun Civic disposition Murid dalam Konteks Kurikulum Merdeka Pada Siswa UPT SDN 19 Tanjung Harapan. *Jurnal Generasi CERIA Indonesia*, 1(2), 109-113.

- Pane, A. and Dasopang, M.D.,2017. Belajar dan pembelajaran. Fitrah: *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), pp.333-352.
- Pangalila, T. 2017. Peningkatan civic disposition siswa melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pendidikan Pancasila). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 91-103.
- Patras, Y. E. 2025. *Pengembangan Model Pembelajaran Pancasila Berbasis Culturally Responsive Teaching (Crt) Terintegrasi Kearifan Lokal Dan Gamifikasi (Ceritalogam) Untuk Meningkatkan Kompetensi Multikultural* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Pratiwi, Y. E. 2017. *Pengembangan Civic disposition dengan Model Pembelajaran VCT Berbasis Couple Team*. Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan III p-ISSN, 2598, 5973.
- Ratna, N. K. 2010. *Metodologi Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rizizadeh, A. 2025. The Development of Interactive Narratives in Video Games Based on Non-Verbal Storytelling Elements: A Case Study of the Little Nightmares Series. *Journal of Fine Arts: Performing Arts & Music*.
- Saputra, R., Adha, M. M., Mentari, A., & Rohman, R. 2023. Pengaruh Kecerdasan Interpersonal Terhadap Civic Disposition Mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(5), 145-153.
- Sagita, R., Adha, M., & Pitoewas, B. 2025. The Effect of the Pancasila Student Profile Strengthening Project on the Civic Disposition of MTs N 2 Pringsewu Students Academic Year 2024/2025. *Journal of Interdisciplinary Knowledge and Social Environment*, 1(2), 73-84.
- Setiawan, A., Sanusi, A. R., & Nugraha, Y. 2024. Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sebagai Motivator Dalam Meningkatkan Civic disposition Bagi Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 1 Rawamerta. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1), 438-442.
- Song, Q., He, L., & Hu, X. 2012. *To improve the interactivity of the history educational games with digital interactive storytelling*. *Physics Procedia*, 33, 1798-1802
- Suardi, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran (1st ed.)*. Deepublish.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*
- Sugiyono, P. D. 2010. *Metode Peneliian. Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

- Thue, D., Bulitko, V., Spetch, M., & Wasylishen, E. 2007. *Interactive storytelling: A player modelling approach*. In *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment* (Vol. 3, No. 1, pp. 43-48).
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif*. Jakarta; Kencana.
- Waty, D. N., Nurmalisa, Y., & Putri, D. S. 2020. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengembangan Civic Disposition Di SMP Gajah Mada Bandar Lampung. *JURNAL KULTUR DEMOKRASI (JKD)*, 9(1).
- Widiatmaka, P. 2022. Perkembangan Pendidikan Kewarganegaraan (Pendidikan Pancasila) di Dalam Membangun Karakter Bangsa Peserta Didik. *Civic Edu: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(1), 1-10.
- Wijaya, A. K. 2018. *Pengaruh Model Bermain Peran Berbantuan Multimedia Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Terhadap Keterampilan Kewarganegaraan Peserta Didik* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Winarsih, M., 2013. *Kompetensi Guru Reguler di Sekolah Inklusif dalam Pembelajaran Bagi Siswa Tunarungu*. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 27(2), pp.97-103.
- Zalmi, P. O., & Montessori, M. 2022. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan Budaya Sekolah dalam Mengembangkan Nilai Civic disposition Siswa di SMPN Kota Padang. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 10(1), 9-22.