

Model Pembelajaran Kognitif Moral Berbentuk Cerita Animasi Dilema Moral Bagi Siswa Kelas Rendah

Aiman Faiz^{1✉}, Aris Fadly²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia^(1,2)

DOI: [10.31004/obsesi.v7i6.5333](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5333)

Abstrak

Model pembelajaran Kognitif moral di Sekolah masih jarang tersentuh oleh para pendidik. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa dengan penggunaan model kognitif moral cerita dilema moral berbentuk animasi dapat meningkatkan pertimbangan moral siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *mix method* dengan pendekatan kualitatif (observasi), kuantitatif (uji pre-test dan post-test) dengan subjek penelitian 33 orang siswa kelas III SD. Hasil penelitian, terdapat perbedaan nilai hasil pre-test dan post-test dengan rata-rata *N-gain score* diperoleh angka 0,67 dengan kategori sedang. Adapun *N-gain score* 67,5% dengan kategori tafsiran cukup efektif. Hasil tersebut membuktikan bahwa uji pre-test dan post-test pertimbangan moral siswa kelas III di SDN 4 Kenanga melalui model pembelajaran kognitif moral menggunakan media cerita animasi dapat memberikan pertimbangan moral yang lebih maju atau lebih baik. Hal ini menjadi kebaruan dalam dunia pendidikan kajian kognitif moral bahwa animasi bisa meningkatkan pertimbangan moral siswa kelas rendah.

Kata Kunci: *cerita animasi; dilema moral; pembelajaran kognitif moral*

Abstract

The moral cognitive learning model in schools is still rarely touched by educators. The aim of this research is to prove that using a moral cognitive model of animated moral dilemma stories can improve students' moral considerations. The research method used was a mix method with a qualitative (observation), quantitative (pre-test and post-test) approach with research subjects of 33 grade III elementary school students. The research results showed that there were differences in the pre-test and post-test results with an average *N-gain score* of 0.67 in the medium category. The *N-gain score* is 67.5% with the interpretation category being quite effective. These results prove that the pre-test and post-test test of the moral considerations of class III students at SDN 4 Kenanga through the cognitive moral learning model using animated story media can provide more advanced or better moral considerations. This is something new in the world of moral cognitive studies education that animation can improve the moral judgment of low grade students.

Keywords: *animated story; moral dilemma; moral cognitive learning*

Copyright (c) 2023 Aiman Faiz & Aris Fadly

✉ Corresponding author : Aiman Faiz

Email Address : aimanfaiz@umc.ac.id (Cirebon, Indonesia)

Received 6 September 2023, Accepted 18 November 2023, Published 18 November 2023

Pendahuluan

Pembahasan tentang moral tidak ada habisnya untuk selalu ditelaah oleh para peneliti. Alasannya tentu karena kasus terkait degradasi moral sampai saat ini masih menjadi perbincangan diberbagai media baik cetak maupun elektronik. Mulai dari kasus *bullying* di Sekolah, perkelahian dan tawuran, sampai kasus korupsi menjadi sesuatu yang tidak asing lagi ditelinga kita. Tentunya sudah tentu berbagai upaya dilakukan oleh semua pihak mulai dari akademisi, pendidik, pemerintah, dan para teladan seperti ustad atau Kyai. Aspek kurikulum pembelajaran juga tidak luput menjadi fokus pengembangan dan penanaman nilai moral salah satu upayanya dengan menerapkan kurikulum merdeka belajar dengan mengembangkan pada lulusan Profil Pelajar Pancasila yang notabene menjadi harapan untuk memperbaiki kondisi capaian pembelajaran dari aspek moral dan karakter dengan kemampuan berpikir kritis.

Kemampuan berpikir kritis perlu dilatih sejak dini mungkin hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh NAEYC (National Association Educational for Young Child) bahwa usia 0-8 tahun atau dikenal sebagai masa golden age memerlukan stimulus untuk mencapai 80% perkembangan otaknya yang meliputi fisik motorik, sosial emosional, seni, bahasa, moral agama dan kognitif (Saracho, 2019). Untuk itu pada penelitian ini, stimulus yang dilakukan pada penelitian ini menekankan dua aspek yaitu kognitif dan moral. Untuk mengoptimisasi aspek kognitif dan moral maka siswa diberikan media agar kognitifnya mampu berpikir secara kritis dalam memilih jawaban moral.

Sebenarnya, jika melihat kurikulum saat ini yaitu kurikulum merdeka ruang berpikir kritis disediakan melalui penerapan model pembelajaran *project based learning* maupun *problem based learning* maka dalam pendidikan moral dan karakter juga bisa menerapkan kemampuan berpikir kritis dalam sudut pandang moral melalui model pembelajaran kognitif moral (*cognitive moral development*). Namun demikian, realitas di dalam dunia pendidikan model pembelajaran kognitif moral belum banyak diterapkan bahkan masih menjadi hal yang asing bagi para pendidik. Hal ini dibuktikan dengan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tahun 2021-2022, pada tingkat SD yang berada di Sumber Kabupaten Cirebon Jawa Barat masih didominasi oleh penanaman moral transmisi melalui aturan yang mewajibkan siswa patuh untuk terhadap aturan. Tentunya bukan mengesampingkan model pembelajaran transmisi nilai namun apabila dilakukan kolaborasi model antara model transmisi nilai dan model konstruksi nilai dalam pendidikan moral dibangun dengan baik maka akan menjadi salah satu upaya atau opsi yang beragam untuk memberikan penguatan dan penanaman moral pada jenjang Sekolah Dasar.

Studi pendahuluan yang dijelaskan tersebut membuktikan bahwa kemampuan berpikir kritis dalam pendidikan moral dan karakter di Sekolah perlu dikembangkan karena selama ini siswa disajikan oleh penguatan nilai moral yang cenderung berisi indoktrinasi, sehingga pada bagian kemampuan berpikir kritis pada sudut pandang moral masih minim dilakukan. Kohlberg (1981; Narvaez & Bock, 2002; Faiz et al., 2022) menyatakan kritiknya terhadap pendidikan moral yang memusatkan pada indoktrinasi karena dianggap belum dapat menyelesaikan masalah moral siswa, Kohlberg juga beranggapan bahwa model pembelajaran moral indoktrinasi tidak dapat mengasah kemampuan bernalar kritis siswa dalam menyelesaikan problem moral pada kehidupan sehari-hari secara mandiri (Bleazby, 2019: 3-4). Hakam (2008) juga memberikan pemahaman dampak yang akan muncul apabila pendidikan moral indoktrinatif terus dilakukan, dampak tersebut menurut Hakam akan menimbulkan fenomena manusia yang baik namun tidak dapat memecahkan problem moral karena kurang terasah penalarannya. Kendati demikian, perlu digaris bawahi bahwa model pendidikan moral dengan pola indoktrinasi hanya akan menekankan siswa belajar patuh dan menerima standar aturan yang berlaku dalam lingkungan sekolah. Namun pada aspek lain dapat memendam kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan problem moral.

Model pembelajaran kognitif moral bermuara dari salah satu pemikiran Piaget tentang *The Moral Judgment of the Child* (1932). Dalam teorinya Piaget mengembangkan bagaimana

proses moral seseorang dalam membangun alasan secara universal terkait alasan mengapa seseorang harus mengambil atau tidak harus mengambil tindakan berdasarkan pertimbangan, penalaran dan keputusan moral (Snarey & Pavlov, 1991; Golis, 2019). Pemikiran Piaget tersebut dikembangkan oleh Kohlberg dengan teori *Moral Judgment Instrument* (MJI), kemudian James Rest dengan evaluasi *Defining issue test* (DIT) (Estrada, 2022; Kohlberg, 1963; Kohlberg & Hersh, 1977; Nucci, 2014).

Menggunakan dasar pemikiran dari hasil penelitian Faiz bahwa penggunaan model kognitif moral masih jarang digunakan di Kabupaten Cirebon. Studi pendahuluan dalam penelitian tersebut tahun 2021-2022 bahwa model pembelajaran kognitif moral masih belum dipahami oleh para guru. Data tersebut ditemukan dari hasil wawancara kepada 70 orang guru Sekolah Dasar yang mengemukakan bahwa, mayoritas guru tidak paham apa itu pembelajaran kognitif moral. Fakta yang muncul dari hasil wawancara pada penelitian Faiz (2003) tersebut adalah penerapan model transmisi nilai seperti penerapan kedisiplinan, patuh aturan, *habitiasi* dan *culturalisasi* (Estrada, 2022).

Pemahaman tentang model kognitif moral diungkapkan oleh Bleazby (2019) bahwa kognitif moral mengkonstruksi kekuatan psikologis agar pemikiran siswa dapat secara kritis dan terbuka. Individu perlu memahami kerumitan pembelajaran kognitif moral salah satu di dalamnya adalah melalui cerita dilema moral untuk diterapkan kepada siswa dalam mengambil keputusan secara kritis. Menghadapi dilema moral dalam pembelajaran kognitif moral mengilustrasikan kepada siswa tentang konflik nilai yang harus dihadapi siswa pada situasi dan kondisi dilematis antar melakukan A atau B yang keduanya amat penting bagi kehidupan namun tidak bisa dilakukan secara bersama (Dana & Lynch-Brown, 1991; H.E. Mason, 1996; Faiz, 2023).

Penelitian pembelajaran kognitif moral yang menggunakan metode cerita dilema moral sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, namun untuk menentukan *novelty* atau kebaruan dalam penelitian ini diperlukan sedikit celah yang berbeda. Salah satu yang bisa dikembangkan dalam penelitian pembelajaran kognitif moral dengan metode dilema moral saat ini adalah menggunakan media animasi yang diterapkan di kelas rendah. Penelitian yang serupa pernah dilakukan oleh Wismaliya (2018) dan Wismaliya (2021), namun penggunaan media yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah media cerita bergambar bermuatan konten cerita dilema moral yang diterapkan pada kelas V. Hasil penelitian tersebut merangkum bahwa dengan cerita dilema moral yang diterapkan di kelas V dapat meningkatkan pertimbangan moral melalui cerita dilema moral berbentuk gambar.

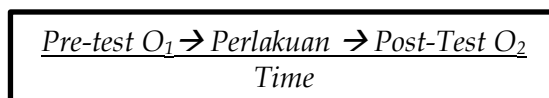
Pada rentang 2022 sampai awal 2023 peneliti sendiri pernah melakukan riset yang bertema serupa yaitu pembelajaran kognitif moral melalui cerita dilema moral dengan media cerita animasi, namun penelitian tersebut disajikan untuk siswa kelas V (Faiz, 2023). Karena pengujiannya dilakukan di kelas V maka masih perlu pembuktian terkait penerapan model kognitif moral melalui cerita dilema moral berbentuk animasi untuk diterapkan pada siswa kelas rendah. Sehingga hasil penelitian penggunaan media cerita animasi dilema moral bisa lebih akurat hasilnya dan mendapat kesimpulan yang dapat digeneralisir (Wismaliya, 2018; Wismaliya et al., 2021). Dengan penelitian terdahulu tersebut maka dapat diperoleh kebaruan dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kognitif moral menggunakan media cerita animasi di kelas III dapat memberikan perpindahan pertimbangan moral siswa baik melangkah atau melompat level pertimbangannya karena cerita dilema moral yang peneliti rancang dibuat sekongkrit mungkin melalui media audio dan visual, sehingga konstruksi pemikiran kognitif siswa dalam berpikir kritis untuk memutuskan jawaban pertimbangan moral lebih komprehensif. Hal tersebut mendukung teori Christina Sterbenz (2015; Fadlurohrman, 2021) bahwa melalui media audio visual atau animasi menjadi alat dalam menyampaikan konten dilema moral pada proses pembelajaran mengikuti karakteristik siswa Sekolah Dasar saat ini yang termasuk dalam generasi alpha.

Berdasarkan pada latar belakang di atas maka peneliti dapat dipertegas bahwa penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran kognitif

moral yang dikonstruksi dengan metode cerita dilema moral dengan media animasi yang diterapkan pada siswa kelas rendah usia 7-8 tahun (kelas III) dapat meningkatkan pertimbangan moral siswa baik secara melangkah atau melompat level pertimbangan moralnya. Level tersebut mengacu pada teori Kohlberg diantaranya level *Pre-conventional* tahap 1 dan 2, *Conventional* tahap 1 dan 2, dan yang paling tinggi tahap *pre-conventional* tahap 1 dan 2. Secara teori, Kohlberg menyatakan bahwa siswa kelas rendah idealnya berada pada tahap *pre-conventional* 1 atau 2. Namun dengan menggunakan stimulus berupa cerita dilema moral berbentuk animasi, peneliti berasumsi pertimbangan moral bisa lebih baik lagi peningkatannya.

Metodologi

Untuk membuktikan pertanyaan penelitian terkait apakah penggunaan media cerita animasi dilema moral dalam model pembelajaran kognitif moral dapat meningkatkan pertimbangan moral siswa kelas rendah. Untuk menjawab hal tersebut maka pendekatan penelitian yang digunakan sebagaimana *problem statement* dan rumusan dalam latar belakang disusunlah desain penelitian yang mengkonstruksikan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif atau dikenal dengan istilah *Mix Method* (Creswell & Creswell, 2018). Kualitatif diperlukan memperoleh data melalui pengamatan atau observasi terkait bagaimana pelaksanaan pembelajaran kognitif moral yang dilakukan di kelas rendah. Sedangkan pada pendekatan kuantitatif eksperimen jenis *pre-experimental design One - Group Pretest-Posttest Design* dipilih sebagai metode dalam menganalisis data kuantitatif. Metode eksperimen tersebut menunjukkan hanya ada satu kelompok yang menjadi objek penelitian untuk menguji hasil *pre-test* dan *post-test* pada pertimbangan moral siswa dalam model pembelajaran kognitif moral melalui media cerita animasi. Visualisasi desain tersebut mudahnya peneliti jabarkan dalam ilustrasi pada **gambar 1**.



Gambar 1. Desain One Group Pretest-Posttest Design

Desain di atas menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan eksperimen hanya ada satu grup yang akan diberi *pre-test*, *treatment* dan *post-test*. Pola implementasinya adalah; 1) kelas eksperimen diberikan *pre-test* untuk memilih pertimbangan moral cerita dilema moral yang berbentuk narasi cerita dilema moral (abstrak) kemudian menjawab pertimbangan moral yang disajikan; 2) kelas eksperimen diberikan *treatment* atau perlakuan berbentuk cerita dilema moral animasi yang disajikan oleh guru; 3) setelah *treatment* para siswa menjawab kembali soal serupa untuk menentukan apakah ada perbedaan hasil sebelum dan sesudah *treatment*.

Dalam penelitian ini peneliti menentukan SDN 4 Kenanga sebagai lokasi penelitian, SDN 4 Kenanga terletak di Kecamatan Sumber, Kabupaten Cirebon. Partisipan penelitian ini difokuskan untuk meneliti siswa kelas rendah (usia 7-8 tahun) tepatnya siswa kelas III SD. Jumlah partisipan pada penelitian ini adalah 33 siswa. Penelitian ini dibantu oleh 1 orang guru kelas, 1 guru operator dan 2 peneliti, dan 1 mahasiswa yang membantu menyebarkan angket atau instrument.

Instrument penelitian dalam penelitian ini terdapat 2; yaitu yang pertama instrument observasi untuk mengamati bagaimana kondisi situasional pembelajaran kognitif moral di Sekolah yang diteliti. Kedua, instrument penelitian mengacu pada desain penelitian eksperimen yang terdapat *pre-test* dan *post-test* maka instrument penelitian menggunakan instrument tes *moral judgment instrument* yang dikembangkan dari teori Kohlberg. Tujuan dari instrument tes untuk mengukur hasil sebelum menggunakan media cerita dilema moral menggunakan animasi dan sesudah menggunakan cerita dilema moral animasi dalam model

pembelajaran kognitif moral. Adapun instrument tes tersebut berupa jawaban klasifikasi pertimbangan moral dari teori *moral judgment instrument* Kohlberg untuk mengukur tahap pertimbangan moral siswa dari hasil penalaran kritis. Untuk mempermudah cara kerja peneliti dalam menganalisis temuan maka peneliti membuat tabel data sebagaimana disajikan pada **tabel 1**, **tabel 2** dan **tabel 3**.

Tabel 1. Penggunaan Analisis Data

| No | Variabel yang diukur | Pengguna Uji |
|----|---|----------------------------|
| 1 | Pelaksanaan model pembelajaran | Observasi |
| 2 | Pre-test dan post-test pertimbangan moral | Statistika Deskriptif |
| 3 | Peningkatan Pertimbangan moral (N-Gain) | Uji <i>Dependen t-test</i> |

Tabel 2. Kategori perolehan nilai N-gain

| Pembagian skor Gain | |
|-----------------------|----------|
| Nilai N-Gain | Kategori |
| $g > 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 \leq g \leq 0,7$ | Sedang |
| $g < 0,3$ | Rendah |

Tabel 3. kategori tafsiran efektivitas N-gain bentuk persen (%)

| Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain | |
|--------------------------------------|----------------|
| Presentase (%) | Tafsiran |
| < 40 | Tidak efektif |
| 40-50 | Kurang efektif |
| 56 - 75 | Cukup efektif |
| >76 | Efektif |

Tabel 1, tabel 2, dan tabel 3 digunakan untuk menganalisis hasil perbandingan antara nilai pre-test dan post-test, kemudian dicari nilai N-gain nya untuk menentukan efektivitas penggunaan cerita dilema moral menggunakan media animasi dengan asumsi bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata *N-gain* pada kelas eksperimen dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Dengan rata-rata *N-gain* tersebut semakin menegaskan bahwa pertimbangan moral siswa kelas rendah dengan media animasi dilema moral akan lebih baik hasilnya daripada tidak menggunakan cerita animasi dilema moral.

Hasil dan Pembahasan

Asumsi dasar penelitian ini dilandasi dengan belum dikenalnya model pembelajaran kognitif moral di Sekolah. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil studi pendahuluan pada tahun 2021-2022, pada tingkat SD di Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon Jawa Barat masih didominasi oleh penanaman nilai moral yang lebih mengedepankan model transmisi nilai. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 4 Kenanga yang diterapkan pada kelas rendah, penggunaan model pembelajaran kognitif moral dengan metode cerita dilema moral menggunakan media animasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias ketika guru menghadirkan media animasi cerita dilema moral dibandingkan ketika guru hanya berbicara di depan kelas. Hasil pengamatan bahwa siswa lebih tanggap terhadap stimulus yang diberikan oleh guru. Hal tersebut dapat ditunjukkan melalui **gambar 2** dan **gambar 3**.



Gambar 2. Guru sedang menjelaskan pilihan pertimbangan moral yang ada pada cerita animasi



Gambar 3. Siswa seluruhnya fokus pada animasi cerita dilema moral yang disajikan

Hasil uji penggunaan model pembelajaran kognitif moral menggunakan metode cerita dilema moral berbentuk media animasi memperoleh hasil adanya peningkatan pertimbangan moral dengan menggunakan media animasi dibanding tidak menggunakan menggunakan media animasi atau hanya berbentuk cerita narasi. Adapun cerita dilema moral yang disajikan terdapat 5 cerita diantaranya; 1) cerita dilema moral menjadi pemain sepak bola; 2) cerita dilema moral ingin ikut studi tour; 3) cerita dilema moral menjadi kepercayaan guru; 4) cerita dilema moral orang tua atau sahabatku; 5) cerita dilema moral dilema doni. Kelima cerita tersebut dirancang menggunakan animasi berbentuk 2 dimensi (2D) untuk mempermudah siswa kelas rendah untuk memahami kerumitan konflik yang ada dalam dilema moral berbentuk animasi. Adapun hasil pre-test dan post-test cerita dilema moral dijelaskan pada **tabel 4, tabel 5, tabel 6, tabel 7 dan tabel 8.**

Tabel 4. Tanggapan Responden pada Cerita Menjadi Pemain Sepak Bola

| Level pertimbangan moral | Cerita menjadi pemain sepak bola | | | |
|--------------------------|----------------------------------|-------|------|-------|
| | Pre | | Post | |
| | F | % | f | % |
| pre-conventional tahap 1 | 16 | 48,4% | 0 | 0 |
| pre-conventional tahap 2 | 11 | 33,3% | 0 | 0 |
| conventional tahap 1 | 6 | 18,1% | 27 | 81,8% |
| conventional tahap 2 | 0 | 0% | 6 | 18,1% |
| Total | 33 | 100.0 | 33 | 100.0 |

Tabel 4 menggambarkan tanggapan responden pada cerita menjadi pemain sepak bola. Dari 33 siswa yang diteliti pada pre-test, sebagian besar responden berada pada kategori pre-conventional tahap 1 sebanyak 16 siswa dengan presentase 48,4%, sedangkan pada post-test sebagian besar responden berada pada kategori conventional tahap 1 sebanyak 27 siswa dengan presentase 81,8%. Dengan demikian terdapat perbedaan hasil antara nilai pre-test dengan nilai post-test pada level pertimbangan moral siswa yang disajikan melalui media cerita animasi dilema moral.

Tabel 5. Tanggapan Responden pada Cerita Ingin Ikut Study Tour

| Level pertimbangan moral | Cerita ingin ikut study tour | | | |
|--------------------------|------------------------------|-------|------|-------|
| | Pre | | Post | |
| | f | % | f | % |
| pre-conventional tahap 1 | 7 | 21,2% | 0 | 0% |
| pre-conventional tahap 2 | 17 | 51,5% | 0 | 0% |
| conventional tahap 1 | 9 | 27,2% | 14 | 42,4% |
| conventional tahap 2 | 0 | 0% | 19 | 57,5% |
| Total | 33 | 100.0 | 33 | 100.0 |

Tabel 5 menggambarkan tanggapan responden pada cerita ingin ikut study tour. Dari 33 siswa yang diteliti pada pre-test, sebagian besar responden berada pada kategori pre-conventional tahap 2 sebanyak 17 siswa dengan presentase 51,5%, sedangkan pada post-test sebagian besar responden berada pada kategori conventional tahap 2 sebanyak 19 siswa dengan presentase 57,5%. Dengan demikian terdapat perbedaan hasil antara nilai pre-test dengan nilai post-test pada level pertimbangan moral siswa yang disajikan melalui media cerita animasi dilema moral.

Tabel 6. Tanggapan Responden pada Cerita Menjadi Kepercayaan Guru

| Level pertimbangan moral | Cerita menjadi kepercayaan guru | | | |
|--------------------------|---------------------------------|-------|------|-------|
| | Pre | | Post | |
| | F | % | f | % |
| pre-conventional tahap 1 | 11 | 33,3% | 0 | 0% |
| pre-conventional tahap 2 | 13 | 39,3% | 0 | 0% |
| conventional tahap 1 | 9 | 27,2% | 26 | 78,7% |
| conventional tahap 2 | 0 | 0% | 7 | 21,2% |
| Total | 33 | 100.0 | 33 | 100.0 |

Tabel 6 menggambarkan tanggapan responden pada cerita menjadi kepercayaan guru. Dari 33 siswa yang diteliti pada pre-test, sebagian besar responden berada pada kategori pre-conventional tahap 1 sebanyak 11 siswa dengan presentase 33,3% dan pada kategori pre-conventional tahap 2 sebanyak 13 siswa dengan presentasi 39,3%, sedangkan pada post-test sebagian besar responden berada pada kategori conventional tahap 1 sebanyak 26 siswa

dengan presentase 78,7%. Dengan demikian terdapat perbedaan hasil antara nilai pre-test dengan nilai post-test pada level pertimbangan moral siswa yang disajikan melalui media cerita animasi dilema moral.

Tabel 7. Tanggapan Responden pada Cerita Orang Tua Atau Sahabatku

| Level pertimbangan moral | Cerita orang tua atau sahabatku | | | |
|--------------------------|---------------------------------|-------|------|-------|
| | Pre | | Post | |
| | f | % | f | % |
| pre-conventional tahap 1 | 15 | 45,4% | 0 | 0% |
| pre-conventional tahap 2 | 10 | 30,3% | 0 | 0% |
| conventional tahap 1 | 8 | 24,2% | 27 | 81,8% |
| conventional tahap 2 | 0 | 0% | 6 | 18,1% |
| Total | 33 | 100.0 | 33 | 100.0 |

Tabel 7 menggambarkan tanggapan responden pada cerita orang tua atau sahabatku. Dari 33 siswa yang diteliti pada pre-test, sebagian besar responden berada pada kategori pre-conventional tahap 1 sebanyak 15 siswa dengan presentase 45,4%, sedangkan pada post-test sebagian besar responden berada pada kategori conventional tahap 1 sebanyak 27 siswa dengan presentase 81,8%. Dengan demikian terdapat perbedaan hasil antara nilai pre-test dengan nilai post-test pada level pertimbangan moral siswa yang disajikan melalui media cerita animasi dilema moral.

Tabel 8. Tanggapan Responden pada Cerita Orang Tua Atau Sahabatku

| Level pertimbangan moral | Cerita dilema Doni | | | |
|--------------------------|--------------------|-------|------|-------|
| | Pre | | Post | |
| | f | % | f | % |
| pre-conventional tahap 1 | 10 | 30,3% | 0 | 0% |
| pre-conventional tahap 2 | 12 | 36,3% | 0 | 0% |
| conventional tahap 1 | 11 | 33,3% | 22 | 66,6% |
| conventional tahap 2 | 0 | 0% | 11 | 33,3% |
| Total | 33 | 100.0 | 33 | 100.0 |

Tabel 8 menggambarkan tanggapan responden pada cerita orang tua atau sahabatku. Dari 33 siswa yang diteliti pada pre-test, hampir merata pada level pertimbangan moral di level pre-conventional tahap 1 dan 2 dengan conventional tahap 1. Namun demikian terjadi peningkatan hasil post-test level pertimbangan moral responden sebagian besar berada pada kategori conventional tahap 1 sebanyak 22 siswa dengan presentase 66,6%. Dengan demikian terdapat perbedaan hasil antara nilai pre-test dengan nilai post-test pada level pertimbangan moral siswa yang disajikan melalui media cerita animasi dilema moral.

Berdasarkan pada hasil penghitungan data pre-test dan post-test, maka peneliti melakukan analisis N-Gain sebelum melihat peningkatan pertimbangan moral siswa. Analisis N-Gain merupakan perbandingan antara skor gain pre-test dan post-test kelas terhadap gain maksimum yang mungkin diperoleh untuk menentukan tingkat kriteria N-Gain dan tafsiran Efektivitas N-Gain yang diperoleh. Adapun hasil analisis N-Gain tersebut dapat dijelaskan dalam **tabel 9**.

Tabel 9. Hasil Uji Rata-Rata N-Gain siswa kelas rendah di SDN 4 Kenanga

| Kelas | Nilai Rata-rata | Rata-rata N-Gain score | Kategori | N-Gain score (%) | Kategori tafsiran Efektivitas N-Gain |
|------------|-----------------|------------------------|----------|------------------|--------------------------------------|
| Eksperimen | 3,29 | 0,67 | Sedang | 67,5% | Cukup Efektif |

| | |
|----------------|------|
| Kontrol | 1,87 |
|----------------|------|

Berdasarkan perhitungan *N-Gain score* pada tabel 9 menunjukkan bahwa nilai rata-rata pertimbangan moral siswa kelas rendah yang diujikan di SDN 4 Kenanga memperoleh rata-rata skor kelas eksperimen dengan nilai 3,29 dari nilai maksimal 4, sementara rata-rata nilai pada kelas kontrol diperoleh 1,87 dengan nilai maksimal 4. Nilai maksimal 4 merupakan pemetaan indikator dari teori Kohlberg pada level pertimbangan moral *pre-conventional* tahap 1, *pre-conventional* tahap 2, *conventional* tahap 1 dan *conventional* tahap 2. Kemudian hasil rata-rata *N-gain score* diperoleh angka 0,67 dengan kategori sedang. Selanjutnya diperoleh *N-gain score* 67,5% dengan kategori tafsiran cukup efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil uji pre-test dan post-test pertimbangan moral siswa kelas rendah di SDN 4 Kenanga menghasilkan kriteria rata-rata yang sedang dengan kategori tafsiran efektivitas *N-gain* cukup efektif yang artinya model pembelajaran kognitif moral di kelas rendah cukup efektif untuk meningkatkan pertimbangan moral.

Perlu diketahui bahwa model pembelajaran kognitif moral menggunakan pendekatan konstruktivisme yang berfungsi memberikan stimulus bagi siswa untuk mempelajari solusi keputusan moral secara kritis dari hasil pertimbangan moral yang menjadi pilihannya. Pendekatan konstruktivisme terhadap perkembangan moral anak menunjukkan bahwa, di samping mengembangkan penalaran moral, keterampilan proses kognitif moral juga memungkinkan anak atau siswa memiliki kontrol internal yang datang dari dalam diri anak dibanding kontrol eksternal yang datang dari orang dewasa. Sehingga hal ini semakin mematangkan proses berpikir kritis dalam sudut pandang moral (Allen, 1988: 178; Haslip, M. J., Allen-Handy, A., & Donaldson, 2019).

Untuk mencapai efektivitas pembelajaran dengan model kognitif moral maka seorang guru harus mampu menstimulus pertimbangan moral siswa (Nucci dan Narvaez, 2014: 523). Selain itu, diskusi dilema moral guru berfungsi sebagai fasilitator, guru menjadi pemimpin moral yang berperan sebagai penyelidik yang menggali kemampuan berpikir kritis siswa, untuk mengetahui mengapa siswa memilih, dan memutuskan pilihan moralnya (*moral reasoning*). Pada saat itulah peran pembelajaran kognitif moral diterapkan yaitu untuk memahami pertimbangan moral dan alasan moral siswa dalam sebuah keputusan (Nucci dan Narvaez, 2014: 105). Selain itu, terdapat dua tanggung jawab utama dalam pembelajaran kognitif moral ini, di satu pihak dalam bentuk kognitif, dipihak lain kognitif yang memiliki bobot afektif. Yang pertama adalah mengantarkan para siswa dalam perkembangan penalaran moral melalui proses pengajaran dalam hal ini menggunakan metode dilema moral dengan alasan dan penyelidikannya. Kedua, mengantarkan siswa pada tingkat moralitas yang lebih adil sehingga berpengaruh pada seluruh aspek kehidupannya.

Dalam temuan terdapat faktor lain yang peneliti temukan di antaranya adalah adanya kejelasan penyampaian informasi kepada siswa melalui media kongkret sebagaimana diungkapkan Sudirman (Faiz, 2023) yang memperjelas bahwa terdapat 3 faktor pendukung dalam pembelajaran berbasis animasi antara lain; pertama, animasi mempermudah penyampaian pesan kepada siswa; kedua, animasi dapat menarik rasa penasaran siswa sehingga fokus siswa lebih baik; ketiga, media animasi memberi kemudahan bagi guru dan orang tua dalam stimulus perkembangan moral

Sebagai sarana yang menstimulus kemampuan siswa, media berfungsi sebagai pengantar materi pembelajaran. Media memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Hadirnya media dalam pembelajaran akan memberikan efek yang lebih baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, media mampu mempertegas pesan agar tidak terlalu bersifat verbal, maksudnya dengan adanya media memperjelas arah pembelajaran agar tidak kaku hanya tulisan atau lisan saja. Hadirnya media dapat menstimulus siswa agar tidak pasif (Nurdyansyah, 2019; 59-60). Selain itu,

Sebagai alat bantu media memberikan percepatan dalam penyampaian pesan dan informasi dari konten yang diajarkan sehingga dapat memberikan hasil yang positif terutama

dalam proses belajar. Hal ini tentunya memberikan inovasi baru dengan hadirnya teknologi dalam proses pembelajaran sebagaimana diungkapkan Hilir, (2021:6) bahwa dengan adanya media guru bisa merancang pembelajaran dengan karya-karya inovatif nya, rancangan inovatif guru juga mampu memberikan rangsangan pada aspek kemampuan berpikir kritis siswa dan kemampuan kognitif moral siswa. Oleh sebab itu, arah paradigma pendidikan Indonesia harus mengarah pada hal yang menunjukkan keaktifan siswa, salah satunya dengan kehadiran media. Penggunaan media teknologi dalam prose pembelajaran dapat membantu kelancaran, keefektivitasan, dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan asumsi tersebut pembelajaran kognitif moral siswa dengan animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini mampu berdampak pada peningkatan pertimbangan moral lebih baik lagi.

Bagi siswa kelas rendah khususnya dan siswa pada umumnya ada hal yang perlu diperhatikan untuk mendukung efektivitas pembelajaran kognitif moral yang mengacu pada kondisi pembelajaran abad-21 ini yang menurut *21st Century Partnership Learning Framework* (Fadlurrohimi et al., 2020: 180) mengungkapkan bahwa ada hal penting pada pembelajaran abad-21 ini terutama dalam menghasilkan luaran pendidikan yang harus menekankan keterampilan/ *skill* lebih diantaranya; yang pertama kemampuan berkreaitivitas dan komunikatif, kritis dalam memecahkan permasalahan, komunikatif dan mampu bekerja sama atau kolaboratif, *skill* tersebut disebut *learning and innovation skills*. Kedua, mampu memanfaatkan media sebagai informasi dan literasi, *skill* tersebut disebut *information, media and technology skills*. Ketiga, memiliki keluesan (fleksibel dalam beradaptasi), memiliki respon dan mampu menjadi leader, memiliki inisiatif, memiliki sikap sosial tinggi dalam kehidupan sehari-hari, *skill* tersebut adalah *life and career skills*

Penggunaan model pembelajaran pada abad-21 identik dengan pengembangan *skill* dan kemampuan untuk menggunakan teknologi yang merupakan ciri khas generasi alpha yang terlahir dari generasi milenial. Crindle (Sterbenz, 2015) mengungkapkan dalam majalah *Business Insider* bahwa Generasi alpha yaitu kelahiran 2011-2025 yang diklaim menjadi generasi cerdas karena akrab dengan teknologi digital (Fadlurrohimi et al., 2020: 180). Adanya perubahan cara pandang pembelajaran pada era 4.0 ini membuat yang tradisional menjadi konvensional dengan teknologi yang berevolusi. Jika generasi alpa menjadi generasi yang canggih dalam memanfaatkan gadget/ media elektronik tentunya peran keluarga harus selalu mendampingi sebagai konselor yang berkolaborasi antar generasi sehingga menghasilkan *new brainstorming* (Fadlurrohimi et al., 2020: 184).

Pendidikan yang menjadi tolok ukur dan sumber kemajuan bangsa harus mampu bersaing tak terkecualin dalam pengembangan IPTEK. Sektor pendidikan harus menyesuaikan diri agar mampu mengikuti perkembangan secara global. Pengembangan IPTEK untuk menyongsong pendidikan di masa depan menjadi salah satu langkah strategis untuk meningkatkan pelayanan pendidikan (Munir, 2017: 19). Dengan menerapkan teknologi dalam pendidikan akan meningkatkan kinerja, kualitas dan layanan pendidikan untuk memenuhi kebutuhan zaman yang kompetitif ini.

Sebagai sumber dan media pembelajaran, penggunaan animasi digital memperkaya guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan media audio visual, mobil learning atau handphone tentu dapat memberikan kolaborasi pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Apalagi saat pandemi lalu pembelajaran sangat bergantung pada kemajuan teknologi. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran tidak hanya terpaku pada proses tatap muka namun juga bisa dikombinasikan dengan teknologi digital (Munir, 2017: 61-62).

Dapat disimpulkan dari bagian pembahasan ini adalah konflik dilematis yang terdapat dalam cerita dilema moral berbentuk media animasi mampu merangsang anak-anak untuk mengambil keputusan moral untuk yang nantinya bisa digunakan dalam situasi sosial, untuk menghasilkan gagasan tentang bagaimana mengkordinasikan kebutuhan diri dan orang lain, dan untuk mempertimbangkan hak-hak orang lain-terutama. Misalnya, penelitian oleh Killen

dan rekan-rekannya telah menunjukkan bahwa tanpa intervensi orang dewasa, anak-anak kecil seringkali cukup mampu mengatasi konflik sosial dengan teman sebaya dan menghasilkan solusi yang memperhitungkan kebutuhan orang lain (Mcelwain et al., 2010: 321). Hal ini juga yang menjadi harapan dapat diterapkannya model kognitif moral ini bagi siswa Sekolah Dasar kelas rendah yang dipercepat atau ditingkatkan pertimbangannya melalui cerita dilema moral berbentuk media animasi untuk menyelesaikan atau mengatasi konflik sosial secara mandiri.

Teori Piaget dan Kohlberg memberikan bukti bahwa dalam pertimbangan moral siswa dapat aktif membentuk struktur kognitif (Piaget dan Kohlberg; Duska, R., & Whelan, 1982: 98). Untuk itu dalam pembelajaran kognitif moral, pertimbangan moral harus dilakukan secara *continue* setiap hari karena pertimbangan moral akan mengarahkan pada perilaku individu agar menjadi warga negara yang lebih baik lagi (Winecoff, Herbert Larry & Bufford, 1985: Hakam & Nurdin, 2016).

Dengan demikian, dapat dipertegas bahwa model pembelajaran kognitif moral melalui metode cerita dilema moral berbantuan media animasi yang diterapkan di kelas rendah di SDN 4 Kenanga Kabupaten Cirebon, memperoleh hasil bahwa penggunaan media animasi cerita dilema moral dalam pembelajaran kognitif moral mampu meningkatkan level pertimbangan moral siswa kelas rendah. Dari 5 cerita yang disajikan pada 33 siswa kelas rendah dalam penelitian ini terjadi perpindahan atau kenaikan level pertimbangan moral. Peningkatan tersebut baik yang sifatnya melangkah dari tahap 1 ke tahap selanjutnya secara berurutan, maupun secara melompat dari tahap 2 ke tahap 4. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji antara nilai pre-test dengan hasil post-test pada setiap cerita. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kognitif moral yang di dalamnya terdapat cerita dilema moral yang rumit, bisa disajikan melalui peran media animasi, sehingga bisa memberikan pemahaman yang lebih baik lagi dalam pertimbangan moral. Hasil penelitian ini memperjelas penelitian disertasi yang dilakukan oleh (Faiz, 2023) yang menyimpulkan bahwa media animasi bisa meningkatkan pertimbangan moral melalui media cerita animasi di kelas V.

Penelitian sebelumnya yang membahas pembelajaran kognitif moral melalui cerita dilema moral pernah dilakukan oleh Wismaliya (2018 dan 2021) dalam tesis dan disertasinya, kemudian disertasi Faiz (2023). Pada kedua penelitian terdahulu tersebut ada perbedaan media yang dikembangkan, Wismaliya mengembangkan media cerita bergambar, sedangkan Faiz mengembangkan cerita dilema moral animasi. Namun diantara Wismaliya dan Faiz sama-sama menguji penelitiannya kepada siswa kelas atas (kelas V). Dengan landasan dua penelitian tersebut maka asumsi peneliti untuk menentukan *novelty* ini terletak pada penerapan model pembelajaran kognitif moral berbentuk cerita dilema moral pada siswa kelas rendah usia 7-8 tahun. Hasil penelitian penggunaan media cerita animasi dilema moral yang diterapkan pada kelas rendah mampu meningkatkan pertimbangan moral siswa kelas rendah (kelas III) baik secara melangkah atau melompat level pertimbangan moralnya. Level tersebut mengacu pada teori Kohlberg diantaranya level *Pre-conventional* tahap 1 dan 2, *Conventional* tahap 1 dan 2, dan yang paling tinggi tahap *pre-conventional* tahap 1 dan 2. Secara teori, Kohlberg menyatakan bahwa siswa kelas rendah idealnya berada pada tahap *pre-conventional* 1 atau 2. Namun dengan menggunakan stimulus berupa cerita dilema moral berbentuk animasi, peneliti berasumsi pertimbangan moral bisa lebih baik lagi peningkatannya.

Dengan dasar penelitian terdahulu yang dikombinasikan dengan penelitian saat ini maka peneliti bisa menggeneralisir bahwa model pembelajaran kognitif moral dengan media cerita animasi di kelas III dapat memberikan perpindahan pertimbangan moral karena cerita dilema moral yang peneliti rancang dibuat sekongkrit mungkin melalui media audio dan visual, sehingga konstruksi pemikiran kognitif siswa dalam berpikir kritis untuk memutuskan jawaban pertimbangan moral lebih komprehensif sebagaimana ungkapan Christina Sterbenz (2015; Fadlurohrman, 2021) bahwa dengan media audio visual atau animasi sebagai alat dalam

menyampaikan konten dilema moral dalam proses pembelajaran memberikan kebutuhan terkait karakteristik siswa Sekolah Dasar saat ini yang termasuk dalam generasi alpha.

Simpulan

Perbedaan nilai hasil pre-test dan post-test dengan hasil rata-rata *N-gain score* diperoleh angka 0,67 dengan kategori sedang. Adapun *N-gain score* 67,5% dengan kategori tafsiran cukup efektif. Hasil tersebut membuktikan bahwa hasil uji pre-test dan post-test pertimbangan moral siswa kelas III di SDN 4 Kenanga pada model pembelajaran kognitif moral dengan metode cerita animasi mampu meningkatkan pertimbangan moral yang lebih maju atau lebih baik. Hal ini menjadi kebaruan dalam dunia pendidikan khususnya kajian kognitif moral bahwa pertimbangan moral siswa kelas rendah bisa meningkat setahap demi setahap apabila cerita dilema moral dibuat sekongkrit mungkin dengan media audio dan visual, sehingga konstruksi pemikiran kognitif siswa dalam berpikir kritis untuk memutuskan jawaban pertimbangan moral lebih komprehensif.

Ucapan Terima Kasih

Untaian rasa syukur dan terima kasih peneliti sampaikan kepada seluruh *stakeholder* yang terlibat dalam penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan banyak terima kasih kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Cirebon dan Kemendikbud-Ristek yang sudah memberikan bantuan dana hibah Penelitian Dosen Pemula tahun 2023.

Daftar Pustaka

- Abdul Hakam, K., & Syarief Nuridin, E. (2016). Metode Internalisasi Nilai-nilai: Untuk Memodifikasi Perilaku Berkarakter. In *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* (Vol. 13, Issue 2). CV Maulana Media Grafika.
- Allen, J. (1988). Promoting Preschoolers' Moral Reasoning. *Early Child Development and Care*, 33(1-4), 171-180. <https://doi.org/10.1080/0300443880330113>
- Bleazby, J. (2020). Fostering moral understanding, moral inquiry & moral habits through philosophy in schools: a Deweyian analysis of Australia's Ethical Understanding curriculum. *Journal of Curriculum Studies*, 52(1), 84-100. <https://doi.org/10.1080/00220272.2019.1650116>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Research and Design Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches. In *Thousand Oaks California*. Thousand Oaks California.
- Dana, N. F., & Lynch-Brown, C. (1991). Moral development of the gifted: Making a case for children's literature. *Roeper Review*, 14(1), 13-16. <https://doi.org/10.1080/02783199109553373>
- Duska, R., & Whelan Mariellen. (1982). *Perkembangan Moral, Perkenalan Dengan Piaget Dan Kohlberg*. Yayasan Kanisius.
- Estrada, M. R. B. (2022). The construction of moral personality paradigm. *Conference: Moral Personality Construction Paradigm, September*.
- Fadlurohrman, F. (2021). *Seorang Ustadz Hamili Santrinya, Sudah Lahir 8 Bayi, Korban Ada 12, Pesantren di Cibiru Kota Bandung*. TribunJabar.Id.
- Fadlurrohman, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2020). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>
- Faiz, A. (2023). *Pengembangan Model Pembelajaran Kognitif Moral Melalui Media Cerita Animasi untuk Meningkatkan Pertimbangan Moral Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Faiz, A., Hakam, K. A., Nurihsan, J., & Komalasari, K. (2022). Pembelajaran Kognitif Moral Melalui Cerita Dilema Berbentuk Animasi. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6463-6470. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3284>
- Golis, C. (2019). The 7MTF: A Practical Tool to Lift Your Emotional Intelligence. *Journal of*

- Psychology Research*, 9(4). <https://doi.org/10.17265/2159-5542/2019.04.001>
- Hakam, K. A. (2008). *Pendidikan Nilai*. Value Press.
- Haslip, M. J., Allen-Handy, A., & Donaldson, L. (2019). How do Children and Teachers Demonstrate Love, Kindness and Forgiveness? Findings from an Early Childhood Strength-Spotting Intervention. *Early Childhood Education Journal*, 47(5), 531-547. <https://doi.org/10.1007/s10643-019-00951-7>
- Hilir, A. (2021). *Teknologi Pendidikan di Abad Digital*.
- Kohlberg, L. (1963). Moral Development and Identification. *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education*, 64(9), 277-332. <https://doi.org/10.1177/016146816306400907>
- Kohlberg, L., & Hersh, R. H. (1977). Moral Development: A Review of the Theory. In *Theory Into Practice* (Vol. 16, Issue 2, pp. 53-59). <https://doi.org/10.1080/00405847709542675>
- Mallock, D. (1967). Moral dilemmas and moral failure. *Australasian Journal of Philosophy*, 45(2), 159-178. <https://doi.org/10.1080/00048406712341111>
- McElwain, N. L., Olson, S. L., & Volling, B. L. (2002). Concurrent and longitudinal associations among preschool boys' conflict management, disruptive behavior, and peer rejection. *Early Education and Development*, 13(3), 245-263. https://doi.org/10.1207/s15566935eed1303_1
- Munir. (2017). Pembelajaran Digital. In *Alfabeta*.
- Narvaez, D., & Bock, T. (2002). Moral schemas and tacit judgement or how the defining issues test is supported by cognitive science. *Journal of Moral Education*, 31(3), 297-314. <https://doi.org/10.1080/0305724022000008124>
- Nucci, L. P. (2014). Handbook Pendidikan Moral dan Karakter (Terjemahan Imam Baehaqi & Derta Sri Widowatie). In *Abingdon: Routledge*. Nusa Media.
- Nurdyansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. In Pandi Rais (Ed.), *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>
- Saracho, O. N. (2019). Handbook of research on the education of young children: Fourth edition. In *Handbook of Research on the Education of Young Children*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429442827>
- Sterbenz, C. (2015). Here's who comes after Generation Z and they'll be the most transformative age group ever. *Business Insider*.
- Wincoff, H. L., & Bufford, C. (1985). *Toward Improved Instruction: A Curriculum Development Handbook for International Schools*. AISA.
- Wismaliya, R. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Kognitif Moral Dengan Menggunakan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pertimbangan Moral Siswa Sekolah Dasar: Penelitian Dan Pengembangan Model Pembelajaran Di SDN 2 Pasirtamiang Ciamis*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wismaliya, R. (2021). *Model Pembelajaran Kognitif Moral Menggunakan Cerita Bergambar Dan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Pertimbangan Dan Kepekaan Moral*. Universitas Pendidikan Indonesia. <http://repository.upi.edu/id/eprint/64483>
- Wismaliya, R., Hakam, K. A., Rahman, R., & Solehuddin, M. (2021). Penerapan Cerita Bergambar Berbasis Dilema Moral pada Pembelajaran Jarak Jauh dan Tatap Muka dalam Mengembangkan Pertimbangan Moral Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 850-860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.836>