



Model pembelajaran kognitif moral melalui cerita dilema moral berbentuk aplikasi pembelajaran di sekolah dasar

Author Name(s): Aiman Faiz, Aris Fadly

Publication details, including author guidelines

URL: <https://jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/about/submissions#authorGuidelines>

Editor: Mufadhal Barseli

Article History

Received: 2 Oct 2024

Revised: 9 Dec 2024

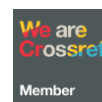
Accepted: 11 Dec 2024

How to cite this article (APA)

Faiz, A., & Fadly, A. (2024). Model pembelajaran kognitif moral melalui cerita dilema moral berbentuk aplikasi pembelajaran di sekolah dasar. Jurnal Konseling dan Pendidikan. 12(4), 25-37. <https://doi.org/10.29210/1120200>

The readers can link to article via <https://doi.org/10.29210/1120200>

SCROLL DOWN TO READ THIS ARTICLE



Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (as publisher) makes every effort to ensure the accuracy of all the information (the "Content") contained in the publications. However, we make no representations or warranties whatsoever as to the accuracy, completeness, or suitability for any purpose of the Content. Any opinions and views expressed in this publication are the opinions and views of the authors and are not the views of or endorsed by Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy. The accuracy of the Content should not be relied upon and should be independently verified with primary sources of information. Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy shall not be liable for any losses, actions, claims, proceedings, demands, costs, expenses, damages, and other liabilities whatsoever or howsoever caused arising directly or indirectly in connection with, in relation to, or arising out of the use of the content.

Jurnal Konseling dan Pendidikan is published by Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy comply with the [Principles of Transparency and Best Practice in Scholarly Publishing](#) at all stages of the publication process. Jurnal Konseling dan Pendidikan also may contain links to web sites operated by other parties. These links are provided purely for educational purpose.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#).

Copyright by Faiz, A., & Fadly, A. (2024).

The author(s) whose names are listed in this manuscript declared that they have NO affiliations with or involvement in any organization or entity with any financial interest (such as honoraria; educational grants; participation in speakers' bureaus; membership, employment, consultancies, stock ownership, or other equity interest; and expert testimony or patent-licensing arrangements), or non-financial interest (such as personal or professional relationships, affiliations, knowledge or beliefs) in the subject matter or materials discussed in this manuscript. This statement is signed by all the authors to indicate agreement that the all information in this article is true and correct.

Jurnal Konseling dan Pendidikan

ISSN 2337-6740 (Print) | ISSN 2337-6880 (Electronic)





Model pembelajaran kognitif moral melalui cerita dilema moral berbentuk aplikasi pembelajaran di sekolah dasar

Aiman Faiz^{*)}, Aris Fadly

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia

ABSTRACT

In order to address concerns regarding the impact of rapid technological advancement on human behaviour, it is imperative to reinforce moral education through the implementation of innovative methodologies. This research presents the development of a digital application-based moral education model, designated as "Dimo," which is founded upon Kohlberg and Rest's moral development theory. This model is designed to meet the needs of 21st-century learning by presenting moral dilemmas in an audio-visual format, with the objective of enhancing the moral decision-making abilities of elementary school students. This study employed an experimental method with a pretest-posttest design, involving 31 sixth-grade students at SDN 4 Kenanga in Cirebon Regency. The "Dimo" application was employed to disseminate moral dilemma narratives, which were incorporated into the pedagogical process via Android devices. The evaluation was conducted by comparing the pre-test and post-test results using a moral judgment scale that refers to Kohlberg's theoretical framework. The findings revealed a notable enhancement in students' moral judgment abilities. Prior to the intervention, 61.2% of the students' responses were classified as stage 2 pre-conventional, while following the intervention, 48.3% of the students' responses were classified as stage 2 conventional. This improvement demonstrates that the "Dimo" application effectively facilitated a shift in students' moral judgment from the pre-conventional to the conventional level through the presentation of concrete and interactive moral dilemmas. This research contributes to the theoretical understanding of cognitive moral development by integrating the cognitive moral model into digital educational application media. Additionally, it offers a practical approach that can be adapted within the moral education curriculum in elementary schools. The findings confirm the potential of digital technology in supporting moral education that is more relevant and contextualized..

Keywords:

Elementary school
Moral cognitive
Moral dilemma
Learning application
Educational technology

Corresponding Author:

Aiman Faiz,
Universitas Muhammadiyah Cirebon
Email: aimanfaiz@umc.ac.id

Pendahuluan

Kemerosotan moral di kalangan siswa sekolah dasar merupakan tantangan yang signifikan di bidang pendidikan, terutama dalam konteks percepatan kemajuan teknologi digital. Meskipun teknologi sering dianggap sebagai alat pendidikan yang sangat berharga, teknologi juga dapat memfasilitasi penyebaran nilai-nilai yang tidak kondusif untuk mendorong perkembangan karakter yang positif. Dalam konteks ini, sangat penting untuk menerapkan strategi pendidikan moral yang efektif dan relevan untuk menanamkan keterampilan pengambilan keputusan moral sejak usia dini (Faiz et al., 2020; Koesoema, 2018). Namun, pendekatan konvensional terhadap pembelajaran moral sering

dianggap membosankan dan menantang untuk diintegrasikan ke dalam kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, ada kebutuhan mendesak akan metodologi pendidikan inovatif yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan moral siswa (Auvisena et al., 2021).

Model pembelajaran moral kognitif Kohlberg, yang didasarkan pada teori perkembangan moral, menawarkan pendekatan yang menarik untuk mengatasi masalah ini. Teori ini menggarisbawahi pentingnya dilema moral sebagai sarana untuk mendorong pemikiran kritis dan pengambilan keputusan yang didasarkan pada prinsip-prinsip moral. Pendekatan ini sejalan dengan kebutuhan akan pendidikan moral berbasis teknologi, yang dapat menyajikan simulasi dilema moral secara interaktif dan adaptif. Dalam konteks ini, aplikasi “Dimo” dikembangkan sebagai sarana pembelajaran yang dirancang untuk menyajikan cerita dilema moral dalam format yang menarik dan interaktif bagi siswa sekolah dasar.

Aplikasi “Dimo” tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran berbasis cerita, tetapi juga mengintegrasikan prinsip-prinsip konstruktivisme, di mana siswa didorong untuk terlibat dalam eksplorasi aktif terhadap nilai-nilai moral melalui proses berpikir kritis dan refleksi. Cerita dilema moral yang disajikan dalam aplikasi ini dirancang untuk mendorong siswa mempertimbangkan berbagai perspektif dan membuat keputusan berdasarkan prinsip-prinsip etika. Oleh karena itu, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam pengambilan keputusan moral, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka tentang nilai-nilai yang mendasari tindakan mereka.

Meskipun banyak penelitian telah membahas peran teknologi dalam pendidikan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi baru dengan mengembangkan dan menguji kemampuan aplikasi “Dimo” dalam pembelajaran moral di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki sejauh mana model pembelajaran berbasis cerita dilema moral dapat memfasilitasi perkembangan moral siswa sesuai dengan teori Kohlberg. Selain itu, penelitian ini menekankan pada orisinalitas pendekatan yang digunakan, yaitu integrasi elemen teknologi dengan prinsip-prinsip psikologi perkembangan moral, sebuah topik yang belum banyak dibahas pada penelitian-penelitian sebelumnya (Faiz et al., 2021).

Moral judgment and decision making perlu dilatih agar para generasi penerus bangsa memiliki pertimbangan yang matang dalam berpikir dan mengambil keputusan. Sebagaimana yang sering kita saksikan di Sosial media atau media televisi yang hampir setiap minggu ada berita tentang kasus perundungan seperti *bullying* dan kekerasan antar teman sebaya yang akhirnya berujung pada penyesalan (Saputra & Teguh, 2022). Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa nilai kemampuan berpikir kritis dalam moral mengalami penurunan (Faiz et al., 2020). Hasil penelitian yang dilakukan Rosadi, Erihadiana, & Muhibinsyah (2023) menunjukkan bahwa saat ini terjadi fenomena karakter di salah satu sekolah yang menunjukkan adanya penurunan terhadap penghargaan terhadap nilai kemanusiaan, berkurangnya rasa hormat kepada orang tua bahkan sesama teman yang mengakibatkan munculnya perilaku *bullying*.

Problem degradasi moral yang saat ini diperburuk dengan kehadiran teknologi yang menjadi dua mata pisau sebagaimana Faiz mengatakan kehadiran teknologi bisa memberikan ilmu pengetahuan baru, namun di sisi lain memberikan dampak negatif. Hal ini tentu akan merubah tatanan nilai, karakter dan budaya bagi generasi saat ini (Faiz & Fadly, 2023). Untuk itu diperlukan pembiasaan yang mempertajam keputusan moral siswa agar siswa memahami mana yang harus dilakukan dan yang harus dihindari melalui model pembelajaran *Cognitive Moral Development*. Model ini memberikan konstruktivisme berpikir yang di dalamnya terdapat metode cerita dilema moral. Dilema moral adalah pengujian penalaran moral dimana siswa harus memilih diantara 2 pilihan yang sama-sama pentingnya namun tidak bisa memilih keduanya, siswa harus memilih satu pilihan berdasarkan pada pertimbangan moral. Dengan diajarkan berpikir konstruktif siswa akan lebih mandiri dalam berpikir moral dan pengambilan keputusan moral. Berbeda dengan pola Pendidikan moral yang menekankan pada aspek yang lebih indoktrinatif, siswa akan patuh nilai moral bukan karena hasil pertimbangan yang matang, namun hasil indoktrinatif dari orang lain. Hakam mengungkapkan kepatuhan moral karena indoktrinatif bersifat sementara dan tidak akan bertahan lama, hal tersebut yang akan menggoyahkan Keputusan moral yang tidak ajeg (Faiz et al., 2021; K.

Hakam & Nurdin, 2016). Para peneliti dengan variabel serupa pernah melakukan risetnya terkait pertimbangan moral melalui model pembelajaran Cognitive Moral Development (Faiz, 2023; Wismaliya, R., Hakam, K. A., Rahman, R., & Solehuddin, 2021). Namun, model yang dikembangkan oleh para peneliti sebelumnya belum menyentuh ranah pembelajaran abad-21 dengan penggunaan teknologi sebagaimana (Faiz et al., 2022; Horvathova, 2015) bahwa model pembelajaran saat ini perlu dikembangkan dengan acuan kondisi siswa generasi alpha dan model pembelajaran abad-21 yang disebut generasi digital natives karena sejak lahir bersentuhan dengan teknologi. Untuk itu, penelitian ini bertujuan memberikan penguatan pengambilan keputusan moral bagi siswa Sekolah Dasar melalui media Aplikasi Dilema Moral “ Dimo” melalui model *Cognitive Moral Development* yang dikembangkan peneliti.

Untuk menemukan kebaruan dalam penelitian ini maka peneliti membagi beberapa model theory.; 1) peneliti mengacu pada grand theory yang dikembangkan (Duska, R., & Whelan, 1982; Kohlberg, 1963) pada *Moral Judgment Instrument* (MJI); 2) middle theory mengacu pada James Rest menggunakan alat evaluasi dalam pertimbangan moral berupa instrument *Defining Issue Test* atau DIT (Rest, J., Turiel, E., & Kohlberg, 1969). DIT adalah komponen perkembangan moral James Rest pada tahun 1974. Model kognitif moral James Rest mengikuti apa yang dibuat oleh Kohlberg. Namun pada bagian evaluasi menggunakan DIT yang memudahkan para peneliti lanjutan dalam mengembangkan penelitian kognitif moral.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai kemampuan aplikasi “ Dimo” dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan moral siswa sekolah dasar, dengan penekanan khusus pada analisis pre-test dan post-test untuk mengevaluasi dampak pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana narasi dilema moral yang disajikan dalam aplikasi tersebut dapat mempengaruhi perkembangan moral siswa. Diharapkan temuan penelitian ini dapat berkontribusi pada kemajuan teoritis pendidikan moral berbasis teknologi dan menawarkan solusi praktis yang dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan dasar (MUSYAWIR et al., 2024).

Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental untuk menilai kemampuan pengambilan keputusan moral siswa sebelum dan sesudah intervensi, yang difasilitasi oleh aplikasi “ Dimo” . Dengan menyelidiki dampak dari aplikasi ini terhadap pembelajaran moral, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi wawasan baru mengenai integrasi teknologi yang efektif dalam pengembangan karakter moral siswa.

Dalam implementasinya dilema moral yang disajikan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi “ Dimo” cerita dilema moral animasi bermuatan nilai-nilai agar siswa dapat terlatih pada *moral judgment and decision making*. Hal demikian agar siswa mampu berpikir berlandaskan nilai-nilai pertimbangan moral yang matang sebelum pengambilan keputusan. Hasil penelitian yang berkaitan pernah dilakukan oleh Bashori (2017) yang mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan pertimbangan moral perlu ditumbuhkan sejak dini agar siswa dibesarkan dengan jiwa alturistik yang tumbuh dari lingkungan sekolah dengan *moral judgment and decision making* yang baik.

Dalam penguatan kemampuan pertimbangan dan keputusan moral, guru harus memberikan perannya sebagai fasilitator pembelajar dengan menerapkan model pembelajaran *cognitive moral development*. Model pembelajaran tersebut merupakan salah satu model pembelajaran konstruktif yang mengembangkan kemampuan penalaran dan berpikir kritis siswa. Pembelajaran *cognitive moral* merupakan teori yang dikemukakan oleh Kohlberg (1963), kemudian James Rest (1974; Rosa & Estrada, 2022) (Lawrence Kohlberg & Hersh, 1977; Nucci et al., 2014). Model pembelajaran *cognitive moral development* untuk melatih *Moral judgment and decision making* melalui media cerita animasi dilema moral yang dikemas melalui Aplikasi Dilema moral “ Dimo” .

Metode

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan format pre-test post-test control group, di mana dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, diberikan perlakuan berbeda untuk mengukur efektivitas aplikasi Dimo dalam pembelajaran kognitif moral. Pada tahap awal, kedua kelompok diberikan tes awal (pre-test) untuk menilai kemampuan penalaran moral mereka sebelum intervensi. Setelah itu, kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Dimo, sedangkan kelompok kontrol menjalani pembelajaran dengan metode diskusi konvensional. Setelah intervensi selama 6 minggu, kedua kelompok kembali diuji menggunakan tes yang sama (post-test) untuk mengevaluasi perubahan kemampuan penalaran moral mereka.

Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Kenanga, Kabupaten Cirebon Jawa Barat. Adapun fokus penelitian dilakukan di kelas 6 dengan jumlah responden 100 siswa. Untuk mengukur peningkatan *moral decision* siswa peneliti menggunakan instrument test, *pre* dan *post-test* yang mengacu pada teori Kohlberg. Pada bagian metodologi, untuk membuktikan bagaimana peningkatan *moral decision* melalui model *cognitive moral development* maka peneliti menyusun pendekatan penelitian yang mengacu pada *problem statement*. Maka penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif eksperimen untuk menjawab *problem statement* yang ada pada penelitian ini. Acuan pendekatan kuantitatif eksperimen diperoleh dari teori yang dijelaskan oleh (Creswell & Creswell (2018). Adapun secara rinci desain eksperimen tersebut menggunakan *Pre-experimental design One – Group Pretest-Posttest* untuk menguji sejauh mana kemampuan siswa dalam memilih rangkaian test pada soal evaluasi yang disajikan.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian pre-test kepada kedua kelompok untuk mengukur kemampuan awal mereka dalam penalaran moral. Kelompok eksperimen kemudian diberikan pembelajaran menggunakan aplikasi Dimo selama 8 minggu. Pembelajaran ini dilakukan sebanyak 3 sesi per minggu, dengan setiap sesi berlangsung selama 90 menit. Aplikasi Dimo dirancang untuk menyajikan cerita-cerita dilema moral interaktif yang menuntut siswa untuk mengambil keputusan berdasarkan argumen moral mereka. Sementara itu, kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode diskusi. Pada metode ini, guru memfasilitasi diskusi siswa berdasarkan cerita-cerita dilema moral tanpa bantuan teknologi atau aplikasi. Setelah 8 minggu, kedua kelompok diberikan post-test untuk mengevaluasi perubahan kemampuan mereka dalam menalar secara moral.

Penelitian dilakukan di laboratorium komputer sekolah, yang dilengkapi dengan komputer dan akses internet untuk memastikan aplikasi Dimo dapat digunakan secara lancar. Setiap siswa diberikan workstation individual untuk menghindari gangguan atau kolaborasi yang tidak sesuai dengan prosedur penelitian. Sebagai perbandingan, kelompok kontrol mengikuti pembelajaran di ruang kelas biasa dengan pendekatan ceramah dan diskusi kelompok.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes penalaran moral berbasis skala Likert. Tes ini terdiri atas sejumlah pernyataan yang mengukur kemampuan siswa dalam menganalisis dan memutuskan dilema moral secara logis dan etis. Sebelum digunakan, instrumen ini telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa tes dapat memberikan hasil yang akurat dan konsisten.

Data dari hasil pre-test dan post-test dianalisis menggunakan uji t untuk menguji perbedaan rata-rata skor antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji t ini digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan penalaran moral siswa sebelum dan sesudah intervensi, serta untuk menentukan efektivitas aplikasi Dimo dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk menarik kesimpulan tentang dampak penggunaan aplikasi Dimo dalam pembelajaran kognitif moral di sekolah dasar.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik parametrik dan non-parametrik sesuai dengan hasil uji normalitas data. Jika data berdistribusi normal, uji paired t-test digunakan untuk

membandingkan rata-rata hasil pre-test dan post-test. Jika data tidak normal, uji Wilcoxon digunakan. Analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik, seperti SPSS, untuk memastikan ketepatan perhitungan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini di dasari dengan *Grand Theory* pengembangan model pembelajaran *cognitive moral development* yang sebelumnya pernah dilakukan oleh Kohlberg (1963) dengan *Moral Judgment Instrument* (MJl) dan *Middle Theory* James Rest (1974; Rosa & Estrada, 2022) dengan ciri khasf evaluasi menggunakan *Defining issue test* (DIT) (Lawrencfe Kohlberg & Hersh, 1977; Nucci et al., 2014). Dengan dua landasan *theory* tersebut peneliti mengembangkan model pembelajaran *cognitive moral development* bermuatan nilai melalui cerita dilema moral berbentuk animasi.

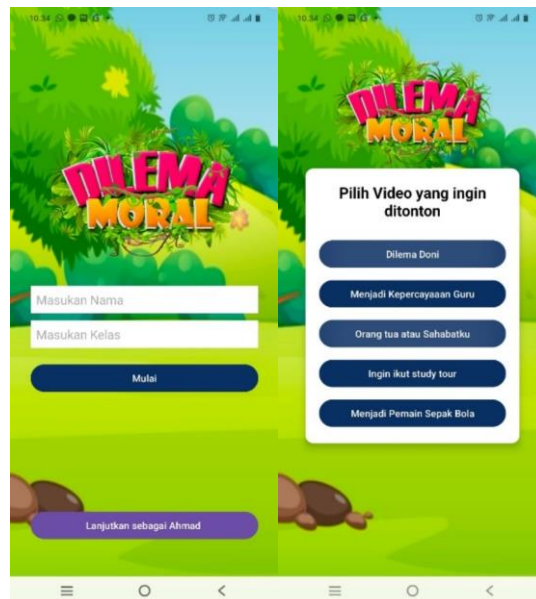
Cerita animasi dilema moral untuk meningkatkan kemampuan *moral decision* anak ini dikonstruksi dan dilakukan pengecekan melalui cek *readability* untuk mengecek kemampuan keterbacaan siswa. Pengambilan alur cerita penelitian berdasarkan pada pemetaan sub tema dan Kompetensi Dasar yang ada pada kurikulum yang diterapkan di SDN 4 Kenanga. Adapun Kompetensi Dasar yang diterapkan dalam mata pelajaran ini adalah “ bersikap toleran dan empati dalam keberagaman sosial budaya, masyarakat” . Kompetensi Dasar tersebut sesuai dengan fokus penelitian ini yang ingin megukur dan meningkatkan kemampuan *moral decision* anak menggunakan teori *cognitive moral development*.

Pada prosesnya peneliti melakukan 3 tahap penelitian: 1) tahap pra-pelaksanaan; 2) tahap pelaksanaan; 3) tahap evaluasi dan refleksi untuk melihat peningkatan *moral decision* siswa SD kelas 6 di SDN 4 Kenanga. Pada tahap evaluasi dan refleksi peneliti juga menggunakan tahapan pertimbangan moral teori mencantumkan tahapan pertimbangan moral dari Kohlberg (1963) dengan *Moral Judgment Instrument* (MJl) yaitu tahap: 1) *Pre-conventional* tahap 1; 2) *Pre-conventional* tahap 2; 3) *conventional* tahap 1; 4) *conventional* tahap 2.

Dalam penerapan model pembelajaran kognitif moral melalui aplikasi “ Dimo” terdapat alur pembelajaran yang digunakan untuk melihat secara rinci bagaimana *cognitive moral development* mampu meningkatkan kemampuan pertimbangan moral untuk keputusan moral siswa /*moral decision making*, maka disusunlah tahapan berikut ini: 1) Mengkonstruksi media aplikasi dalam bentuk *Web Android*; 2) Penyajian cerita dilema moral dalam bentuk aplikasi; 3) Siswa dihadapkan pada stimulus nilai (pilihan alternatif, *dilema moral*, *controversial issues*, *current affairs*) ; 4) Siswa memilih *reasoning* di belakang pilihan nilainya tersebut; 5) Mengaktualisasikan pilihannya dengan penuh rasa tanggung jawab; ; 6) Guru melakukan serangkaian analisis hasil sebelum dan sesudah penerapan aplikasi “Dimo”

Pada saat implementasi penggunaan media aplikasi “ Dimo” yang diakses melalui *smartphone* siswa melakukan *login* pada halaman awal dan memilih cerita dilema moral yang mereka inginkan sebagaimana gambar 1.

Setelah melakukan *login* siswa menyimak cerita dilema moral, kemudian mereka harus memilih salah satu dari dua pilihan yang disediakan. Pilihan sudah berdasarkan pada kriteria tahapan pertimbangan moral yang acuannya pada teori *moral judgment instrument* dari Kohlberg (1963), kemudian memilih evaluasi pertimbangan moral untuk menentukan keputusan moral yang akan dipilih, adapun ilustrasinya pada gambar 2:



Gambar 1 Login Aplikasi “ Dimo”



Gambar 2 Siswa Menyimak dan Memilih Jawaban

Panel / Reports

Rekapitulasi				
No	Nama	Kelas	Survey (Video)	Klasifikasi
1	DH	6A	Ingin ikut study tour	Pre-Conventional tahap 1 (1)
2	DH	6A	Menjadi Kepercayaan Guru	Conventional tahap 1 (3)
3	DH	6A	Dilema Doni	Conventional tahap 2 (4)
4	DH	6A	Menjadi Pemain Sepak Bola	Pre-Conventional tahap 2 (2)
5	DH	6A	Orang tua atau Sahabatku	Conventional tahap 1 (3)
6	LA	6A	Menjadi Pemain Sepak Bola	Conventional tahap 2 (4)
7	LA	6A	Dilema Doni	Conventional tahap 2 (4)
8	LA	6A	Ingin ikut study tour	Conventional tahap 2 (4)

Gambar 3 Hasil Rekapitulasi Pertimbangan Moral Siswa

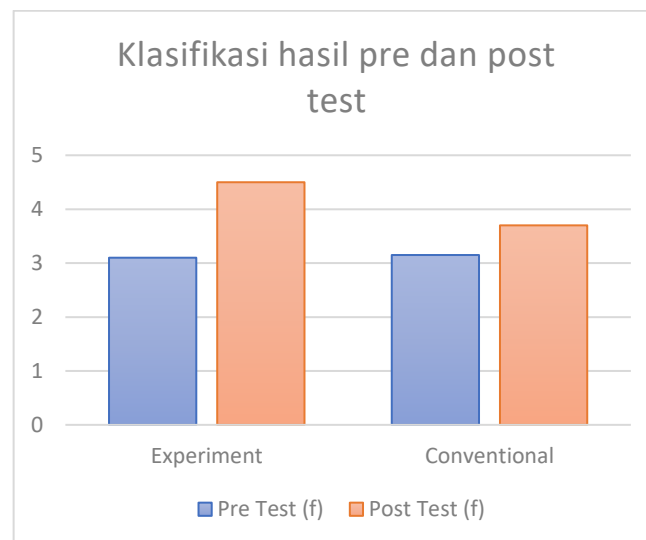
Setelah siswa memilih jawaban dan pertimbangan moral yang mereka pilih, guru dan peneliti bisa melihat hasil pertimbangan moral siswa, hasil ini menjadi evaluasi bagi guru dan peneliti untuk melihat peningkatan pertimbangan moral siswa-siswi di SDN 4 Kenanga kelas 6A.

Hasil uji cerita *pre* dan *post test* dilema moral berbentuk media aplikasi “ Dimo” dari 100 disajikan sebagai berikut:

Tabel 1 Klasifikasi hasil *pre* dan *post test*

Category	N	Mean Pre Test	Mean Post Test	Std Dev.
Experimen (Dimo)	50	3,10	4,50	0,40
Control (Convensional)	50	3,15	3,70	0,45

Tabel di atas menggambarkan tanggapan responden pada cerita di atas. Dari 31 siswa yang diteliti pada pretest dengan 5 cerita dilema moral yang disajikan, dapat dijelaskan sebanyak 17 jawaban siswa atau 10,9% pada tahap pre-conventional tahap 1, sebagian besar responden siswa berada pada kategori pre-konvensional tahap 2 sebanyak 95 pilihan dengan presentase 61,2%, pada tahap conventional tahap 1 sebanyak 43 jawaban atau 27,7%, kemudian 0 jawaban pada conventional tahap 2.



Gambar 4 Pre & Post Test

Dari tabel tersebut terlihat bahwa rata-rata skor post-test kelompok eksperimen (4,50) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (3,70), meskipun skor pre-test kedua kelompok relatif sama.

Analisis statistik dilakukan menggunakan uji t untuk sampel independen (independent t-test) guna mengetahui perbedaan signifikan antara skor post-test kedua kelompok. Hasil uji t menggunakan SPSS adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Uji t

Variable	T	df	Sig. tailed
Post Test Experiment vs Control (Conventional)	8,472	98	0.000

Berdasarkan hasil uji t, nilai p (Sig. 2-tailed) adalah 0,000 ($< 0,05$), menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara skor post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tes penalaran moral menggunakan skala Likert dengan lima kategori: Sangat Kurang (STS) = 1, Kurang (TS) = 2, Cukup (N) = 3, Baik (S) = 4 dan Sangat Baik (SS) = 5.

Rata-rata skor pre-test di kedua kelompok berada di kisaran 3,10– 3,15, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori "Cukup". Namun, setelah intervensi, rata-rata skor post-test kelompok eksperimen meningkat ke 4,50, menunjukkan bahwa mayoritas siswa di kelompok ini berada pada kategori "Baik hingga Sangat Baik", mengindikasikan peningkatan signifikan dalam kemampuan penalaran moral.

Untuk mencapai tahap yang efektif dalam model *cognitive moral development* yang dikembangkan ini, peran guru hanya sebatas memantau interaksi siswa agar tindakan para siswa tidak membahayakan orang lain terutama dalam penalaran dan pertimbangan kognitif untuk mengarahkan siswa pada nilai-nilai universal (Nucci dan Narvaez, 2014: 523). Dalam *cognitive moral development* peran guru sebagai fasilitator yang bisa meningkatkan kemampuan penalaran dan pertimbangan pada keputusan nilai siswa. Hal tersebut bisa dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kritis terkait apa yang menyebabkan mereka mengambil keputusan tersebut sebagaimana ciri model *cognitive moral development* yang mengasah kemampuan kritis siswa dalam bermoral (Nucci dan Narvaez, 2014: 105).

Keunikan dalam penelitian ini model *cognitive moral development* disusun melalui cerita dilema moral bermuatan nilai berbentuk media animasi yang dikonstruksi melalui media Aplikasi "Dimo". Penggunaan media animasi ini belum pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Mengacu hasil penelitian Faiz (2023) yang mengutip Munir (2017) bahwa kurang lebih ada 3 alasan media bisa meningkatkan kemampuan siswa diantaranya; 1) animasi mempermudah guru dalam menyampaikan pesan atau materi kepada anak; 2) media bisa menumbuhkan rasa keingintahuan siswa; 3) media saat ini menjadi salah satu stimulus dalam pembelajaran karena sudah banyak digunakan di masyarakat.

Keunikan lain dalam model *cognitive moral development* disusun melalui animasi cerita dilema moral bermuatan nilai berbentuk media animasi yang dikonstruksi melalui media Aplikasi "Dimo" ini bermuara pada kebutuhan di lapangan yang mengacu pada pembelajaran abad-21 yang memberikan penekanan kepada siswa bahwa menurut *21st Century Partnership Learning Framework* (Fadlurrohm et al., 2020: 180) siswa harus; 1) memiliki kemampuan *learning and innovation skills*; 2) mampu memanfaatkan *information, media and technology skills*; 3) memiliki *life and career skills*.

Upaya untuk mewujudkan model pembelajaran abad-21 sebagaimana diungkapkan di atas merupakan respon dunia pendidikan untuk memaksimalkan penggunaan teknologi yang disusun dalam model pembelajaran. Tujuan utamanya adalah adanya pengembangan kemampuan skill generasi alpha saat ini. Generasi alpha menurut Crindle (Christina Sterbenz, 2015) adalah generasi yang memiliki kecerdasan lebih baik karena hidup dengan teknologi digital. Dengan memanfaatkan teknologi generasi ini bisa merubah cara pandang pembelajaran dari tradisional ke konvensional (Fadlurrohm et al., 2020: 184). Akan tetapi, meskipun unggul dalam memanfaatkan teknologi, pendampingan dari sektor pendidikan tidak bisa dikesampingkan (Munir, 2017: 19). Untuk itu pola pendidikan konstruktif yang menekankan pada bagaimana siswa bisa berkembang secara mandiri atau dikenal dengan paradigma pembelajaran *student centered learning* (SCL). Paradigma SCL bisa diterapkan melalui model *cognitive moral development* yang bertujuan mematangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam sudut pandang moral dan nilai (Allen, 1988: 178; Haslip, M. J., Allen-Handy, A., & Donaldson, 2019).

Penelitian yang memiliki variabel serupa dalam kajian moral pernah dilakukan oleh Mardanti (2018) yang memfokuskan penelitian pada pembelajaran bermuatan cerita bergambar berbasis dilema moral. Selain itu Wismaliya (2018) juga melakukan penelitian dengan tema serupa dengan Mardanti. Wismaliya menerapkan model *cognitive moral development* menggunakan cerita bergambar. Penelitian Wismaliya, et al (2021) menerapkan penelitian dengan variabel serupa yaitu model *cognitive moral development* menemukan bahwa pertimbangan moral dapat meningkat dengan adanya media cerita. Pada tahun 2023 Faiz (2023) melakukan penelitian dengan model *cognitive moral development* berbentuk cerita animasi. Hasilnya terdapat peningkatan pertimbangan moral di kelas V (Christina Sterbenz, 2015; Fadlurrohm, 2021). Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, peneliti menemukan GAP *research* diantaranya fokus nilai yang dikembangkan

dalam penelitian ini berfokus pada nilai dalam cerita dilema moral berbentuk animasi, sedangkan pada penelitian sebelumnya dalam Wismaliya dan Faiz lebih fokus pada bagaimana anak menentukan atau memilih pilihan moral yang disajikan.

Peningkatan kemampuan pengambilan keputusan moral siswa melalui aplikasi Dimo didukung oleh banyak elemen yang dirancang untuk mengoptimalkan proses pembelajaran moral yang kontekstual dan interaktif. Salah satu elemen penting adalah penggunaan dilema moral berbasis visual, yang menyajikan skenario rumit dengan nilai-nilai yang saling bersaing yang harus direnungkan oleh siswa. Metodologi ini memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam situasi hipotetis yang mencerminkan tantangan moral yang otentik, sehingga memungkinkan mereka untuk tidak hanya belajar secara teoritis tetapi juga menerapkan nilai-nilai dalam skenario yang nyata.

Penggunaan alat bantu visual dalam dilema moral memfasilitasi pemahaman kerangka kerja kontekstual, memungkinkan identifikasi nilai-nilai moral seperti keadilan, empati, tanggung jawab, dan rasa hormat terhadap orang lain. Sebagai hasilnya, aplikasi ini mendorong refleksi moral yang lebih dalam melalui analisis dampak keputusan terhadap pihak-pihak yang terlibat dalam dilema. Proses ini sejalan dengan pendekatan konstruktivis dalam pendidikan, di mana siswa dianggap sebagai pelajar aktif yang membangun pemahaman mereka melalui pengalaman.

Selain itu, aplikasi Dimo juga dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif yang kondusif untuk memfasilitasi diskusi kelompok. Melalui diskusi ini, siswa dapat berbagi pandangan, mendengar perspektif yang berbeda, dan mempertimbangkan solusi alternatif untuk dilema yang dihadapi. Proses interaksi ini penting dalam pengembangan empati, karena siswa belajar untuk memahami sudut pandang orang lain dan menghargai keragaman dalam cara orang memandang suatu masalah. Selain itu, diskusi juga memperkuat kemampuan berpikir kritis siswa, karena mereka ditantang untuk mempertahankan pendapat mereka dengan argumen yang logis dan terbuka terhadap masukan dari teman sebaya.

Selama implementasi aplikasi, faktor-faktor eksternal yang berpotensi mempengaruhi hasil diidentifikasi melalui observasi. Faktor-faktor ini termasuk tingkat motivasi siswa, keterlibatan guru, dan ketersediaan fasilitas teknologi. Motivasi siswa merupakan faktor penting dalam menentukan sejauh mana mereka terlibat dalam proses pembelajaran yang difasilitasi oleh aplikasi. Untuk mengatasi potensi perbedaan motivasi, aplikasi ini memberikan instruksi yang jelas dan panduan aktivitas yang menarik untuk mempertahankan perhatian siswa. Keterlibatan guru juga merupakan elemen penting, terutama dalam hal memberikan panduan, menjawab pertanyaan, dan memfasilitasi diskusi kelompok untuk memastikan keterlibatan yang produktif.

Dengan memberikan instruksi yang seragam kepada semua siswa, para peneliti berusaha meminimalkan perbedaan pengalaman belajar yang mungkin timbul karena faktor eksternal. Langkah ini diambil untuk memastikan bahwa efek yang diamati benar-benar berasal dari penggunaan aplikasi Dimo, dan bukan dari variabel lain yang tidak terkontrol. Dengan pendekatan holistik ini, aplikasi Dimo berhasil menciptakan lingkungan belajar moral yang efektif, di mana siswa tidak hanya belajar tentang nilai-nilai moral, tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Penelitian ini menggunakan desain pre-experimental tanpa kelompok kontrol, yang merupakan salah satu batasan utama dalam hal validitas internal. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan sebelum dan sesudah intervensi, tetapi tidak memungkinkan perbandingan dengan kelompok yang tidak menerima intervensi. Akibatnya, sulit untuk memastikan bahwa perubahan yang terjadi disebabkan sepenuhnya oleh aplikasi Dimo, bukan oleh faktor eksternal atau kondisi lain yang mungkin memengaruhi hasil, seperti pengalaman belajar sebelumnya, interaksi dengan guru, atau pengaruh lingkungan sosial.

Salah satu bias yang mungkin muncul dalam desain ini adalah Hawthorne effect, yaitu perubahan perilaku siswa yang disebabkan oleh kesadaran mereka sedang diamati, bukan oleh efektivitas aplikasi itu sendiri. Selain itu, desain ini tidak dapat memitigasi pengaruh variabel lain yang tidak dikontrol, seperti antusiasme siswa terhadap teknologi atau hubungan pribadi dengan guru. Oleh

karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol acak, sehingga hasil dapat dibandingkan secara objektif dan efek intervensi dapat diisolasi dengan lebih baik.

Berkenaan dengan pembelajaran berbasis teknologi, aplikasi Dimo memainkan peran penting dalam membantu siswa untuk memahami tahapan perkembangan moral yang dikemukakan oleh Kohlberg, khususnya dalam tahap konvensional. Tahap ini ditandai dengan penekanan pada kepatuhan terhadap norma-norma sosial dan standar yang diterima secara kolektif. Fitur dilema moral berbasis visual mendorong siswa untuk terlibat dalam analisis kritis terhadap situasi yang melibatkan konflik nilai. Proses ini sesuai dengan kebutuhan kognitif siswa pada tahap ini, karena mereka mengembangkan kemampuan untuk mempertimbangkan perspektif orang lain, memahami aturan, dan menilai implikasi dari suatu tindakan.

Selain itu, aplikasi ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam refleksi moral secara mandiri melalui skenario interaktif. Aplikasi ini juga dirancang dengan tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan, memastikan bahwa setiap siswa dapat menghadapi tantangan yang sesuai dengan tahap perkembangan moral mereka. Hal ini menawarkan fleksibilitas dalam pembelajaran dan memfasilitasi perkembangan moral yang lebih bermakna.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Dimo memiliki potensi untuk digunakan dalam lingkungan pendidikan formal, tergantung pada keterlibatan aktif guru sebagai fasilitator. Guru dapat memfasilitasi diskusi yang muncul dari skenario dilema moral, membantu siswa dalam mengaitkan pembelajaran dengan nilai-nilai moral yang relevan dalam kehidupan nyata. Namun, integrasi aplikasi-aplikasi ini ke dalam kurikulum harian membutuhkan pelatihan guru untuk mengelola teknologi secara efektif dan memahami cara memaksimalkan potensi aplikasi dalam membangun karakter siswa.

Pelatihan tersebut harus mencakup pengenalan fitur-fitur aplikasi, strategi untuk mendorong diskusi kelas yang produktif, dan metode untuk menilai perkembangan moral siswa. Tantangan potensial dari implementasi berskala besar termasuk kesenjangan dalam akses teknologi di antara sekolah-sekolah dan berbagai tingkat kesiapan guru untuk memanfaatkan teknologi ini. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui potensi bias yang dapat mempengaruhi hasil penelitian ini. Misalnya, perbedaan kemampuan teknologi di antara para siswa dapat mempengaruhi efektivitas aplikasi Dimo. Siswa yang lebih mahir dalam menggunakan teknologi mungkin merasa lebih mudah untuk memahami dan menggunakan aplikasi ini daripada siswa yang kurang berpengalaman. Selain itu, motivasi individu, latar belakang sosial-ekonomi, dan tingkat interaksi siswa dengan guru selama penelitian juga dapat menjadi variabel yang mempengaruhi hasil.

Untuk mengatasi bias-bias ini, disarankan agar penelitian di masa depan menyertakan instrumen tambahan seperti kuesioner motivasi untuk mengukur tingkat keinginan siswa untuk menggunakan aplikasi, dan wawancara mendalam untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana konteks sosial dan ekonomi mempengaruhi pengalaman mereka. Data tersebut dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan aplikasi. Meskipun efek positif dari aplikasi Dimo sebelumnya telah diamati, masih belum jelas apakah perubahan ini akan bertahan setelah periode intervensi. Memang, intervensi pendidikan moral yang efektif harus mampu menghasilkan perubahan jangka panjang dalam pembentukan karakter siswa.

Untuk memastikan keberhasilan jangka panjang dari intervensi tersebut, studi longitudinal yang memantau perkembangan moral siswa dalam jangka waktu yang lama sangatlah penting. Studi ini dapat mengevaluasi apakah keterampilan pengambilan keputusan moral yang diperoleh melalui aplikasi diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, strategi untuk mengintegrasikan nilai-nilai moral ke dalam kegiatan belajar mengajar rutin harus dikembangkan untuk memastikan bahwa siswa terus mendapatkan paparan pembelajaran moral, baik melalui aplikasi maupun kegiatan lain di kelas dalam berbagai konteks, sehingga memastikan penerapan yang berhasil.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan, peningkatan *moral decision* yang disajikan melalui model *cognitive moral development* memberikan efektivitas dalam peningkatan kemampuan *moral decision* siswa SDN 4 Kenanga. Dengan hasil ini semakin menguatkan bahwa model *cognitive moral development* melalui media cerita animasi dapat menarik perhatian siswa karena terdapat proses kognitif dalam pembelajaran menggunakan media animasi. Sehingga memudahkan siswa memahami konteks pembelajaran yang dapat ditingkatkan melalui bantuan media animasi untuk menangkap konsep dan esensi pembelajaran yang disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih berkualitas. Meskipun demikian ada catatan yang penting untuk dipahami bahwa pertimbangan moral bermuatan nilai kognitif moral tidak dipengaruhi oleh usia karena setiap individu memiliki perubahan dan kecepatan perkembangan moral yang berbeda-beda (Piaget dan Kohlberg; Duska, R., & Whelan, 1982: 98). Untuk itu peningkatan *moral decision* yang disajikan melalui model *cognitive moral development* harus dilakukan secara *continue* untuk mengarahkan siswa pada perkembangan perilaku ke arah yang positif (Winecoff, Herbert Larry & Bufford, 1985; Hakam & Nurdin, 2016).

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Dimo dapat meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan moral siswa, dengan perbedaan signifikan yang menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki dampak positif yang tidak hanya bersifat kebetulan. Secara spesifik, aplikasi Dimo membantu siswa berkembang dari tahap moral pre-konvensional menuju tahap konvensional dalam teori perkembangan moral Kohlberg, dengan meningkatkan kemampuan mereka untuk mempertimbangkan norma sosial dan empati dalam pengambilan keputusan. Namun, meskipun hasil penelitian menunjukkan dampak positif, penting untuk mencatat bahwa desain penelitian ini bersifat pre-eksperimental tanpa kelompok kontrol, yang dapat mempengaruhi validitas temuan. Tanpa kontrol, potensi bias seperti efek motivasi atau keahlian teknologi siswa perlu dipertimbangkan. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dengan desain eksperimen yang lebih ketat dan sampel yang lebih beragam diperlukan untuk memperkuat temuan ini dan untuk menilai potensi penerapan jangka panjang aplikasi Dimo dalam pendidikan moral.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih peneliti ucapkan kepada seluruh tim yang terlibat dalam penelitian ini sehingga penelitian yang didanai oleh Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat dibawah Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun anggaran 2024 ini dapat terlaksana dengan baik. Peneliti ucapkan terima kasih juga kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Cirebon yang selalu memberikan support kepada kami dalam merealisasikan berbagai kesempatan pendanaan Hibah bagi dosen.

Referensi

- Allen, J. (1988). Promoting Preschoolers' Moral Reasoning. *Early Child Development and Care*, 33(1– 4), 171– 180. <https://doi.org/10.1080/0300443880330113>
- Auvisena, A. U., Faiz, A., & Aeni, K. (2021). *Studi literatur : Analisis pengaruh dan upaya pengembangan perilaku prososial pada peserta didik sekolah dasar*. 19(1), 1– 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/sosio%20religi.v19i1.39343>
- Bashori, K. (2017). Menyemai Perilaku Prososial di Sekolah. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 57– 92. [https://doi.org/10.32533/01103\(2017\)](https://doi.org/10.32533/01103(2017))
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research and Design Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. In Thousand Oaks California.
- Duska, R., & Whelan, M. (1982). *Perkembangan Moral. Perkenalan dengan Piaget dan Kohlberg. Terjemahan Dwija Atmaka*. Yayasan Kanisius.

- 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. (2021). *Development of Moral Dilemma Model in Elementary School*. *1st International Conference In Education, Science And Technology*, 17– 22.
- Faiz, A., & Fadly, A. (2023). Model Pembelajaran Kognitif Moral Berbentuk Cerita Animasi Dilema Moral Bagi Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6540– 6552. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5333>
- 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>
- Faiz, A., Purwati, P., & Kurniawaty, I. (2020). Construction of prosocial empathy values through project based learning methods based on social experiments (study of discovering cultural themes in the sumber-cirebon society). *Ta Dib : Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 51– 62. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v9i1.6220>
- Hakam, K. A., & Nurdin, E. S. (2016). *Metode Internalisasi Nilai-nilai untuk Memodifikasi Perilaku Berkarakter*. CV Maulana Media Grafika.
- Hakam, K., & Nurdin, E. (2016). *Metode Internalisasi Nilai-Nilai*. Maulana Media Grafika.
- 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>
- Horvathova, M. F. C. B. M. B. M. (2015). *Character education for the 21st century*. *Center for Curriculum Redesign*, February, 25.
- Huylar, D., & McGill, C. M. (2019). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches, by John Creswell and J. David Creswell. Thousand Oaks, CA: Sage Publication, Inc. 275 pages, \$67.00 (Paperback). *New Horizons in Adult Education and Human Resource Development*, 31(3), 75– 77. <https://doi.org/10.1002/nha3.20258>
- Koesoema, D. (2018). *Pendidikan Karakter di zaman keblinger*. Grasindo.
- Kohlberg, L. (193 C.E.). *Moral development and identification*.
- Kohlberg, L., & Hersh, R. H. (1977). Moral development: A review of the theory. *Theory Into Practice*, 16(2), 53– 59. <https://doi.org/10.1080/00405847709542675>
- Mardanti, D. (2018). *Pengembangan buku cerita bergambar berbasis dilema moral sebagai media pendidikan moral untuk anak kelas tinggi di sd budi mulia dua sedayu, bantul*. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 7(8), 741–, 741– 750.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. In Alfabeta.
- Musyawir, A. W., Dzulhakim, D., Andini, F., Ashari, N. F., Hairunnisa, H., Zikrullah, Z., & Herianto, E. (2024). Peran kurikulum berbasis karakter dalam mendorong perkembangan moral siswa sekolah menengah pertama. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 542– 551. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3125>
- Musyawir, A. W., Dzulhakim, D., Andini, F., Ashari, N. F., Hairunnisa, H., Zikrullah, Z., & Herianto, E. (2024). Peran kurikulum berbasis karakter dalam mendorong perkembangan moral siswa sekolah menengah pertama. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 542– 551. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3125>
- Narvaez., N. dan. (2014). *Handbook Pendidikan Moral dan Karakter*. Nusa Media.
- Nucci, L., & Narvaez, D. (Eds.). (2014). *Handbook of Moral and Character Education*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203114896>

- Rest, J., Turiel, E., & Kohlberg, L. (1969). Level of moral development as a determinant of preference and comprehension of moral judgments made by others¹. *Journal of Personality*, 37(2), 225–252. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.1969.tb01742.x>
- Rosa, M., & Estrada, B. (2022). *The construction of moral personality paradigm*. September.
- Rosadi, A., Erihadiana, M., & Muhibinsyah, M. (2023). Implementasi manajemen perencanaan dalam meningkatkan sikap prososial di sekolah menengah pertama ilmu teknologi darul falah pacet. *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islaman*, 10(3), 240– 249. <https://doi.org/10.31102/alulum.10.3.2023.240-249>
- Saputra, A. H., & Teguh, T. (2022). Cerita Bergambar Berbasis Dilema Moral Dan Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 20(3), 357– 371. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v20i3.9484>
- Saputra, A. H., & Teguh, T. (2022). Cerita Bergambar Berbasis Dilema Moral Dan Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 20(3), 357– 371. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v20i3.9484>
- Sterbenz., C. (2015). *Here' s who comes after Generation Z and they' ll be the most transformative age group ever*. *Business Insider*. Drath.
- Winecoff, Herbert Larry & Bufford, C. (1985). *Toward Improved Instruction, A Curriculum Development Handbook for Instructional Schoo*. 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 Indones.
- 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>
- 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>