

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembahasan tentang moral selalu menjadi perbincangan yang menarik, realitas yang ada di Indonesia bahwa degradasi moral banyak terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa kasus yang belum lama terjadi, salah satunya kasus kecelakaan/ tabrak lari yang terjadi di Garut dengan korbannya seorang pemuda dan pemudi. Sungguh miris karena korban yang di tabrak tersebut tidak dilarikan ke rumah sakit bahkan korban dibuang ke sungai di Jawa Tengah saat dalam kondisi luka parah, terungkap kasus tersebut dilakukan oleh "oknum" prajurit TNI berpangkat Kolonel (Nugraha, 2021). Kasus selanjutnya, seorang "oknum" ustadz di Bandung tega menodai para santrinya hingga melahirkan bayi (Fadlurohrman, 2021). Bahkan baru-baru ini terdapat kasus seorang oknum jendral yang tega menembak ajudannya karena isu pelecehan seksual.

Kasus degradasi moral terjadi tidak hanya pada orang dewasa saja tetapi terjadi juga pada anak di tingkat Pendidikan Dasar seperti kasus perundungan (*bullying*) yang terjadi di Bandung. Perundungan dilakukan seorang anak yang menendang kepala temannya yang saat itu dipaksa menggunakan helm (CNN Indonesia, 2022). Pada tahun sebelumnya tepatnya 2021 Polisi berhasil melakukan penangkapan kepada siswa kelas 4 SD di Makasar. Hal tersebut karena para siswa telah melakukan pencurian di Vihara. Mirisnya mereka mencuri hanya untuk bermain game online (Nur, iNewsSulsel.id, 2020). Kasus berikutnya pada tanggal 18 Februari 2021 yang dilakukan oleh siswa SD dengan mencuri buku untuk dijual dan uangnya untuk bermain game online (TribunNews, 2021). Puncaknya yang paling mencengangkan adalah terdapat sekelompok siswa SD kelas V yang nekad melakukan pencurian kendaraan bermotor dan tercatat sudah 3 kali dilakukan oleh para siswa tersebut. Modusnya mereka hanya ingin terlihat gaya dengan membawa sepeda motor, jika bensinnya sudah habis motor tersebut ditinggalkan begitu saja (TribunNews, 2021; Faiz, Soleh, et al., 2021). Hal ini menunjukkan bahwa degradasi moral yang saat ini terjadi bukan hanya pada usia orang dewasa saja,

Aiman Faiz, 2023

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KOGNITIF MORAL MELALUI MEDIA CERITA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PERTIMBANGAN MORAL SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

namun yang lebih berbahaya adalah degradasi moral yang terjadi pada usia Sekolah Dasar.

Dari beberapa kasus tidak bermoral tersebut peneliti mengambil asumsi bahwa betapa pentingnya pertimbangan moral dalam mengambil keputusan moral. Untuk itu, perlu ada upaya dalam dunia pendidikan untuk merevitalisasi model pendidikan moral dan karakter yang selama ini ada dan perlu dikembangkan agar degradasi moral tidak semakin banyak.

Pembelajaran yang berkualitas perlu memperoleh penguatan pendidikan moral dan karakter melalui upaya pengembangan model kognitif moral. Salah satu upaya tersebut mengembangkan model pembelajaran. Model pembelajaran kognitif moral menjadi opsi dalam memberikan penguatan moral dan konstruksi moral di Sekolah. Dalam model pembelajaran kognitif moral terdapat metode dilema moral. Dilema moral merupakan salah satu metode yang berada pada ranah model kognitif moral yang dikembangkan oleh Kohlberg. Model pembelajaran kognitif moral yang dikembangkan saat ini memiliki aliran filsafat konstruktivisme yang lebih menekankan pada perkembangan pemikiran siswa secara mandiri (Bleazby, 2019: 7).

Model pembelajaran kognitif moral menggunakan kekuatan psikologis untuk mengkonstruksikan pemikiran siswa agar mampu berpikir secara terbuka (Snook, 1972; Bleazby, 2019). Snook menekankan bahwa pendidikan moral harus menggunakan kekuatan psikologis untuk mengkonstruksikan pemikiran siswa, tidak hanya sebatas doktrin nilai moral tersebut karena akan menghambat kemampuan siswa untuk berpikir secara terbuka.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tahun 2021, penggunaan model pembelajaran kognitif moral di Sekolah masih menjadi bahasan yang asing pada tingkat Sekolah Dasar di Kecamatan Sumber, Kabupaten Cirebon. Secara dominan penanaman nilai moral yang muncul di SD lebih mengedepankan model transmisi nilai dengan metode pembiasaan yang diterapkan pada *culture* Sekolah. Siswa diberikan aturan untuk dapat menerima nilai yang wajib disepakati bersama-sama. Model transmisi nilai bukan tidak bagus, namun perlu dikembangkan agar pembelajaran pendidikan moral memiliki banyak opsi dan solusi yang dapat diimplementasikan di Sekolah Dasar.

Studi pendahuluan tersebut membuktikan sebagaimana yang kita ketahui bahwa di Indonesia pendidikan moral dan karakter masih didominasi oleh pola transmisi yang cenderung mengindoktrinasi. Efek model pendidikan yang berisi indoktrinasi juga rentan untuk dikendalikan secara berlebihan oleh orang lain. Snook dalam karya Kohlberg (1981; Narvaez & Bock, 2002) yang memberikan kritikan terhadap pendekatan yang menekankan pada indoktrinasi karena dinilai gagal mengajarkan siswa terampil dalam penalaran yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah moral sehingga membuat siswa pasif dan tidak kritis, dan menghambat kapasitas siswa untuk menyelesaikan masalah secara mandiri (Bleazby, 2019: 3-4). Dampak negatifnya menurut Hakam (2008) akan memunculkan fenomena sosial dengan menghasilkan individu yang baik namun kurang dalam pertimbangan moral. Perlu menjadi perhatian, pendidikan bernuansa indoktrinasi bukan tidak bagus untuk diterapkan, akan tetapi indoktrinasi lebih efisien dalam menekankan siswa untuk belajar, menerima aturan dan standar perilaku yang baik seperti mengikuti aturan sekolah, disiplin dan tepat waktu. Namun di sisi lain dianggap kurang dalam menumbuhkan kapasitas untuk penyelidikan moral.

Metode dilema moral diyakini mampu memfasilitasi penalaran moral siswa sehingga melahirkan pertimbangan moral yang matang dalam kognitif moralnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Roeper (1991; Dana & Lynch-Brown, 1991; 14-15) yang menegaskan bahwa anak-anak perlu memahami kerumitan dilema moral, meski tidak pernah ada yang jelas benar atau salah, namun perlu dilatih untuk mengambil keputusan secara kritis. Menghadapi dilema moral memberikan gambaran dimana anak dihadapkan pada situasi dari dua hal harus dilakukan tetapi keduanya tidak dapat dilakukan secara bersamaan. Dilema adalah situasi dimana seseorang harus melakukan A, harus melakukan B, dan tidak dapat melakukan A dan B (H.E. Mason, 1996; 36).

Dalam dilema moral, guru berfungsi sebagai fasilitator yang memberikan intervensi untuk merangsang penalaran moral siswa sehingga menghasilkan pertimbangan moral yang matang. Peran guru dalam pendekatan moral konstruktivisme sebagai pemimpin moral dengan bertanya atau berdiskusi kepada siswa terkait “mengapa siswa memilih itu, dan apa alasannya mengambil keputusan

tersebut” (Nucci dan Narvaez, 2014; 105). Hal ini menunjukkan bahwa, peran guru masih dibutuhkan dalam model pembelajaran kognitif moral pendekatan konstruktivisme, hanya saja perannya tidak dominan karena pola moral konstruktivisme melibatkan penalaran dari rasio atau pertimbangan yang bersumber dari kognitif individu.

Riset terkait dengan model pembelajaran kognitif moral dengan menggunakan metode dilema moral telah dilakukan oleh beberapa penelitian sebelumnya. Salah satunya penelitian dari Wismaliya tahun 2018 dan 2021 yang mengembangkan pembelajaran kognitif moral dengan cerita bergambar. Dalam penelitian tersebut terbukti bahwa model pembelajaran kognitif moral dengan media cerita bergambar di sekolah dasar mampu meningkatkan tahapan pertimbangan moral siswa lebih baik dibandingkan dengan pendekatan tradisional. Meskipun demikian, media cerita bergambar tentu perlu dikembangkan lebih lanjut dengan konsep dan media yang relevan mengacu pada kondisi zaman yang ada terutama bagi siswa Sekolah Dasar yang saat berada pada generasi alpha.

Mengacu pada pendapat Trilling, B., & Fadel, C (2012; Fadlurrohimi et al., 2020) (2012: 69) mengungkapkan bahwa generasi alpha disebut generasi *digital natives* yang sejak lahir bersentuhan dengan ponsel dan teknologi. Istilah lain diungkapkan oleh McCrindle dalam tulisannya pada majalah *Business Insider* (Christina Sterbenz, 2015) yang mengungkapkan bahwa generasi alpha merupakan generasi kelahiran tahun 2011-2025 yang memiliki ciri khas erat dengan teknologi digital dan memiliki kecenderungan lebih cerdas dibanding generasi sebelumnya (Fadlurrohimi et al., 2020: 180).

McCrindle (dalam Christina Sterbenz, 2015) di majalah *Business Insider* tersebut mengungkapkan hasil survei pengguna internet di Indonesia yang mengalami pertumbuhan dari tahun ke tahun khususnya pada kalangan pelajar. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil penelitian yang dilakukan Husni, E. M., & Fatulloh (2016) tentang Pengguna Internet di Kalangan Pelajar SD dan SMP yang terdiri dari 1551 responden siswa SD dan SMP. Data mengungkapkan bahwa sekitar 94,84% responden mengenal dan pernah menggunakan internet dan *handphone* lebih dari tiga tahun. Hal tersebut mengindikasikan bahwa internet dan *handphone* sudah sangat berpengaruh bagi kehidupan sehari-hari di kalangan pelajar. Hal ini

menunjukkan bahwa internet dan *handphone* menjadi media yang tidak bisa terlepas dari kalangan pelajar termasuk tingkat Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa kebutuhan pengguna media teknologi dan internet sejak usia Sekolah Dasar memberikan bukti bahwa kita telah memasuki era dimana manusia tidak lepas dari yang namanya teknologi terutama *smartphone*.

Kebutuhan terkait penggunaan internet dan media *smatrphone* perlu diimbangi dengan muatan edukasi agar siswa tidak hanya pandai mengoperasikan *smartphone*-nya, namun juga harus mampu mengembangkan kecerdasan dalam menggunakan IT. Menurut Forum Ekonomi Dunia 2016 (dalam Hasanah, 2019: 132) bahwa untuk memenuhi kebutuhan abad-21 siswa memerlukan sesuatu yang mengasah keterampilan kolaborasi, komunikasi dan pemecahan masalah yang teritegrasi dalam pembelajaran sosial dan emosional. Tak hanya itu, penguasaan keterampilan dalam mengoperasikan media digital dari aspek ekonomi, sosial dan pembelajaran menjadi hal yang penting dalam menunjang keterampilan abad-21

Selain itu, jika ditinjau secara sosiologis, untuk mengimbangi kondisi zaman dan perkembangan era disrupsi, teknologi digital tidak bisa dikesampingkan dalam dunia pendidikan. Menurut Permadi (Fadlurrohimi et al., 2020; 180) bahwa era disrupsi ini menuntut manusia agar dapat berpikir secara inovatif dan kreatif. Kondisi ini tidak bisa dihindari namun menjadi peluang sehingga perlu dipersiapkan sebaik mungkin. Penggunaan *Internet of Things* (IoT), *big data*, *cloud datzbase*, *blockchain*, dan lain-lain akan mengubah pola kehidupan manusia. Selain itu, mengacu pada *21st Century Partnership Learning Framework* karya (Trilling, B., & Fadel, 2012) mengungkapkan bahwa pendidikan abad 21 harus mampu menghasilkan *outcome* yang dikuasai di antaranya yang pertama memiliki *learning and innovation skills* yang meliputi: 1) kemampuan berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah (*expert thinking*); 2) mampu berkomunikasi dan kolaborasi; 3) memiliki pemikiran kreatif dan dapat berinovasi (berimajinasi menemukan hal baru).

Kedua, *outcome* yang dihasilkan harus memiliki kemampuan *Digital literacy skills* yang mencakup; 1) *information literacy* (mampu kreatif dalam mengakses informasi secara kritis, dan mengevaluasi informasi agar tidak mudah termakan berita bohong); 2) *media literacy* (mampu menggunakan media sebaik

mungkin untuk pembelajaran, dan menggunakannya sebagai alat pembuatan media untuk berkreasi); 3) *information and communication technology (ict) literacy* (mampu menggunakan media digital sebagai akses menggali informasi dan berkomunikasi).

Ketiga, mengembangkan *career and life skills* yang mencakup; 1) *flexibility and adaptability* (mampu beradaptasi dengan baik dalam lingkungan dan dunia kerja); 2) *initiative and self-direction* (mandiri, memiliki motivasi tinggi dan memiliki inisiatif); 3) *social and cross-cultural interaction* (mampu bersosialisasi dan berinteraksi dengan individu yang memiliki nilai sosial berbeda); 4) *productivity and accountability* (memiliki kemampuan sebagai pekerja keras dan memiliki sikap bertanggung jawab); 5) *leadership and responsibility* (memiliki jiwa kepemimpinan yang bertanggung jawab).

Konsep pengembangan yang bisa dijadikan media pembelajaran yang menarik saat ini salah satunya melalui media animasi. Konsep pengembangan kognitif moral menggunakan metode dilema moral dengan media animasi mengacu pada hasil penelitian Mayer, R. E., & Anderson (1991) terkait penggunaan animasi yang dikolaborasikan dengan narasi memberikan dampak nilai yang lebih baik. Kemudian Mayer dan Anderson (1992; Faiz et al., 2021) mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan animasi sebagai media pembelajaran memiliki nilai yang lebih baik daripada siswa yang hanya diberi narasi atau animasi saja (Munir, 2017: 191).

Selanjutnya, riset yang dilakukan Mousavi, S. Y., Low, R., & Sweller (1995) meneliti tentang penggunaan mode audio dan visual pada muatan kognitif. Hasil menunjukkan adanya efektivitas kognitif jika menggunakan media audio visual. Kemudian, penelitian Kalyuga, S., Chandler, P., & Sweller (2000) tentang penggunaan diagram dengan audio visual, hasil menunjukkan terdapat prestasi jauh lebih baik daripada sebelumnya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diungkapkan tersebut mengindikasikan bahwa dengan menggunakan narasi dan animasi memberikan berbagai peningkatan dalam pembelajaran (Munir, 2017: 101). Dengan demikian narasi dan animasi (visual) bisa lebih dipahami oleh siswa karena konteks pembahasan lebih riil dibanding hanya dengan teks narasi saja. Lebih jauh lagi jika diterapkan pada anak usia Sekolah Dasar yang belum mampu

mengabstraksi pemikirannya secara konkret, animasi bisa menjadi media yang tepat.

Dalam model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan tantangan bagi para peserta didik sebagaimana dikatakan oleh Bonk dan Dennen (2003 dalam Munir, 2017: 18) dalam teori medan mengatakan jika peserta didik dihadapkan dengan sesuatu yang menantang dalam pembelajaran, maka motivasi dan kecenderungan untuk mencoba lagi akan meningkat dalam mencapai prestasi dan tujuan tertinggi pembelajaran tersebut. Fungsi media sebagai alat bantu turut mempengaruhi kondisi lingkungan pembelajaran yang telah didesain guru. Tentu harapannya adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan media mempertegas pesan untuk menghapus paradigma yang monoton karena cenderung verbal dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan media mampu mengurangi ketidakaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran (Nurdyansyah, 2019; 59-60) sehingga media dalam pembelajaran menjadi jembatan yang menghubungkan antara materi dengan media yang disusun sehingga mampu menstimulus perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Nurdyansyah, 2019; 46).

Model pembelajaran yang di dalamnya terdapat media pembelajaran yang interaktif dilandasi oleh pemikiran bahwa aktivitas belajar akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian anak, apalagi jika dapat dioperasikan sendiri oleh siswa, seperti perangkat komputer atau android. Metode pembelajaran dengan menggunakan perangkat komputer atau android cenderung lebih digemari oleh anak-anak (Fikri & Ade Sri, 2018: 3).

Model pembelajaran yang dirancang dengan media teknologi memberikan rasa ketertarikan yang lebih tinggi sebagaimana pendapat Hilir (2021: 10-11) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media teknologi dalam belajar akan lebih menyenangkan bagi peserta didik dan menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna. Hal ini disebabkan penggunaan model pembelajaran berbantuan media teknologi berkaitan dengan taraf berpikir peserta didik sebagai manusia mengikuti taraf perkembangannya yang dimulai dari berpikir sederhana hingga tingkat yang

lebih kompleks. Selain itu, media sebagai alat bantu pembelajaran mampu mempercepat penyampaian pesan dari materi yang diajarkan sehingga mampu meningkatkan hasil dalam proses belajar.

Hadirnya media teknologi dalam proses pembelajaran diyakini mampu memberikan efek yang positif sebagaimana diungkapkan Hilir., (2021:6) dimana peran media bisa meningkatkan inovasi dalam pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran kognitif moral. Oleh sebab itu, guru sebagai fasilitator harus bisa mengembangkan dan merubah paradigma pembelajaran dengan memberikan kesempatan bagi siswa agar dapat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan teknologi sebagai media dapat memberikan bantuan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan asumsi tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan pertimbangan moral siswa dengan cerita dilema moral yang memanfaatkan media teknologi agar memberikan efek lebih baik lagi bagi pertimbangan moral siswa.

Media animasi yang dikembangkan dalam pembelajaran kognitif moral memberikan fasilitas dalam proses pembelajaran yang memiliki kualitas lebih baik dengan konsep *the best possible educational technology* sehingga konsep pembelajaran yang semula tradisional, bergeser ke arah pembelajaran yang mengedepankan teknologi yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun dan menghapuskan paradigma pendidikan yang harus terpaku dalam ruang dan tempat (Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, 2018). Tentunya, untuk memaksimalkan kemampuan yang dimiliki generasi alpha secara efektif, sistem pendidikan perlu mempunyai prasyarat sumber daya manusia yang kompeten dalam penggunaan media teknologi agar dapat mendampingi siswa dalam mencapai hasil yang lebih baik (Syamsuar & Reflianto, 2019; 8). Lembaga *International Education Advisory Board* (2017; Syamsuar, S., & Reflianto, R. 2019: 9) mengungkapkan apabila pengembangan media teknologi yang memadai namun tidak dibarengi dengan sumber daya manusia yang dapat memanfaatkannya, tentu tidak akan memberikan efek yang lebih baik.

Bertolak dari uraian pada latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa persoalan penting yang berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran kognitif moral melalui media media cerita animasi dilema moral.

Pertama, adanya pandangan pendidikan moral yang bersifat indoktrinatif sehingga siswa kurang terampil dan kurang kritis dalam mengembangkan penalaran moralnya. Kedua, perkembangan kognitif moral harus diterapkan sejak dini agar siswa terbiasa menghadapi dan menyelesaikan konflik moral dalam kehidupannya. Ketiga, adanya kecenderungan generasi alpha yang sejak lahir selalu berdampingan dengan teknologi digital, sehingga guru harus mampu memanfaatkan media teknologi dengan sebaik mungkin. Keempat, pengembangan model pembelajaran kognitif moral menggunakan media cerita animasi ini melengkapi pengembangan model kognitif moral yang menggunakan cerita bergambar yang pernah dibuat sebelumnya. Dari pemetaan tersebut maka peneliti menemukan konsep yang akan dikembangkan dan diteliti dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Kognitif Moral Melalui Media Cerita animasi Untuk Meningkatkan Pertimbangan Moral Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berpijak pada pemikiran di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana Pengembangan Model Pembelajaran Kognitif Moral Melalui Media cerita animasi Untuk Meningkatkan Pertimbangan Moral Siswa Sekolah Dasar?” Agar masalah penelitian ini lebih terinci, maka dirumuskan dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana realitas empiris model pembelajaran kognitif moral yang selama ini diterapkan dalam meningkatkan pertimbangan moral siswa Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana pengembangan model hipotetik pembelajaran kognitif moral dalam meningkatkan pertimbangan moral siswa Sekolah Dasar?
- 3) Sejauhmana efektivitas model pembelajaran kognitif moral menggunakan media cerita animasi dalam meningkatkan pertimbangan moral siswa Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian untuk mengungkap dan merumuskan disain pengembangan model pembelajaran kognitif moral melalui media cerita animasi yang diterapkan pada tingkat Sekolah Dasar. Secara khusus penulisan disertasi ini

Aiman Faiz, 2023

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KOGNITIF MORAL MELALUI MEDIA CERITA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PERTIMBANGAN MORAL SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bertujuan untuk:

- 1) Mendeskripsikan dan menganalisis realitas empiris model pembelajaran kognitif moral yang selama ini diterapkan dalam meningkatkan pertimbangan moral siswa Sekolah Dasar
- 2) Mengkonstruksi pengembangan model pembelajaran kognitif moral dalam meningkatkan pertimbangan moral siswa Sekolah Dasar
- 3) Menguji efektivitas model pembelajaran kognitif moral menggunakan media cerita animasi dalam meningkatkan pertimbangan moral siswa Sekolah Dasar

1.4 Manfaat Penelitian

1) Segi Teori

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat berguna untuk memberikan pemikiran baru dalam pembelajaran kognitif moral dan dapat menjadi bahan kajian dalam kegiatan ilmiah untuk kepentingan penelitian lebih lanjut. Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian lain adalah pengembangan pembelajaran kognitif moral menggunakan media animasi memberikan kebaruan bagi teori pendidikan moral dalam meningkatkan pertimbangan moral siswa.

2) Segi Kebijakan

Model pembelajaran kognitif moral melalui media animasi yang dikembangkan dapat memberikan masukan bagi pemangku kebijakan tingkat Pendidikan Dasar agar memahami bahwa dalam kajian pendidikan moral terdapat model konstruksi nilai yang bisa diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran di Sekolah. Hal demikian agar penguatan pendidikan moral dan karakter lebih bervariasi.

3) Segi Praktik

Bagi guru, temuan penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan pembelajaran kognitif moral yang menyesuaikan dengan kondisi generasi alpa saat ini yang membutuhkan media teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga bisa digunakan untuk merangsang berpikir kritis siswa Sekolah Dasar dalam pertimbangan moral yang menggunakan media animasi cerita dilema moral. Para guru tidak usah repot untuk membuat materi animasi dilema moral karena peneliti sudah memberikan solusi yang bisa dijadikan bahan

pembelajaran di kelas. Lebih jauh lagi, manfaat praktik hasil penelitian ini bisa memberikan variasi pembelajaran pada penanaman dan pengembangan pendidik moral dan karakter di Sekolah Dasar.

4) Segi Isu dan Aksi Sosial

Hasil penelitian ini memberikan pengalaman baru bagi para siswa terutama dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran kognitif moral. Pengalaman mempelajari cerita dilema moral untuk perkembangan moral siswa Sekolah Dasar menjadi salah satu stimulus bagi siswa untuk merefleksikan pengalaman yang pernah mereka dapatkan atau pelajari untuk diimplementasikan pada kemudian hari saat para siswa mengalami sesuatu hal yang dilematis/ dilema moral.

1.5 Struktur Organisasi Disertasi

Sebagaimana pada umumnya bahwa dalam struktur organisasi Disertasi ini terdiri dari Bab I sampai V. Adapun secara rinci peneliti memaparkan bahwa bab 1 terdapat Pendahuluan terkait dengan latar belakang dilakukannya penelitian pengembangan model pembelajaran kognitif moral melalui media cerita animasi di Sekolah Dasar. Pada latar belakang juga disebutkan bahwa pembelajaran perlu dilakukan dengan menyesuaikan kondisi zaman atau generasi alpa saat ini. Untuk memperkuat landasan penelitian ini peneliti juga mencantumkan penelitian-penelitian terdahulu sebagai landasan awal penguat penelitian yang dilakukan untuk menemukan *GAP* penelitian. Selanjutnya peneliti merumuskan masalah-masalah yang akan ditemukan dalam penelitian disertasi ini. Kemudian peneliti merumuskan tujuan dan manfaat penelitian untuk memperjelas ruang lingkup dan sasaran, manfaat yang akan menjadi implikasi dalam penelitian ini. Pada bab I peneliti menutup pembahasan dengan struktur organisasi disertasi dan juga gambaran disertasi secara menyeluruh.

Bab II kajian teori peneliti menyusun teori secara global terkait dengan model pembelajaran kemudian dipertajam membahas model pembelajaran kognitif moral. Selanjutnya peneliti mengaitkan antara model pembelajaran kognitif moral dengan teori dilema moral mengacu pada *Grand theory* Kohlberg dan *middle theory* James Rest. Untuk menjadi pertimbangan pembuatan cerita dilema moral peneliti mengkolaborasikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik pada tingkat Sekolah Dasar. Untuk membuat konten media pembelajaran peneliti juga

menyusun teori pembelajaran sesuai dengan kondisi generasi alpa yang erat dengan hal yang berlandaskan pada teknologi. Di bab ini juga peneliti mengkolaborasikan kajian pendidikan umum dan karakter dengan pengembangan disertasi sebagai nisbah penelitian agar memiliki kebermanfaatan bagi prodi pendidikan umum dan karakter. Pada akhir bab II peneliti menyusun kerangka berpikir untuk mempertegas pembaca.

Pada bab III peneliti menyusun metode penelitian, desain yang dibutuhkan untuk mengembangkan penelitian ini. Menentukan partisipan penelitian populasi dan sampel, kemudian peneliti mengembangkan instrument penelitian yang digunakan dalam memperoleh temuan-temuan yang akan dicari. Pada bab III juga peneliti merancang model pengembangan mengambil dari Borg and Gall sebanyak 10 langkah yang diawali dari studi pendahuluan, penentuan subjek dan lokasi, kemudian peneliti mengembangkan validasi internal dan eksternal untuk dinilai oleh pada ahli. Di dalam penelitian ini juga tercantum analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif ditujukan untuk membahas rumusan masalah nomor 1 dan 2, kemudian analisis data kuantitatif dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah nomor 3.

Pada bab IV ada bagian Temuan dan Pembahasan hasil dari penyusunan data yang sudah ditemukan dalam penelitian. Adapun susunan di bab IV peneliti mengikuti pedoman penulisan karya tulis ilmiah UPI tahun 2019 dengan menyusun pola bab IV dengan bagian Temuan A – Pembahasan A, Temuan B - Pembahasan B dan seterusnya sehingga pembaca dapat mempermudah memahami isi dari bab IV disertasi ini. Pada bagian temuan peneliti menemukan model empirik dan hipotetik dalam pengembangan model pembelajaran kognitif moral menggunakan animasi di Sekolah Dasar. Untuk dapat meyakinkan efektivitas penelitian ini juga peneliti mendeskripsikan temuan terkait efektivitas model yang diterapkan pada uji coba luas. Pada setiap temuan tersebut peneliti juga membahas dan memetakan teori sebagai pendukung temuan yang peneliti temukan. Adapun teori pendukung dalam pembahasan peneliti ambil dari kajian teori pada bab II. Pada bab IV juga peneliti menyebutkan kemungkinan-kemungkinan keterbatasan dan kekurangan penelitian ini yang dapat dijadikan celah untuk peneliti selanjutnya agar bisa memberikan kontribusi untuk menutup kekurangan tersebut.

Bab V terdapat simpulan, implikasi dan saran penelitian yang dilakukan. Simpulan penelitian menjawab pertanyaan rumusan masalah pada bab I secara singkat, padat dan jelas. Peneliti juga menyebutkan rekomendasi untuk beberapa pihak yang terkait dengan pengembangan model pembelajaran kognitif moral yang menghasilkan produk animasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Tidak hanya rekomendasi, peneliti juga membuat saran yang menjadi harapan semakin sempurnanya penelitian ini agar keilmuan dapat lebih berkembang.