

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Secara umum tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk model pembelajaran kognitif moral dengan strategi dilema moral yang diterapkan pada tingkat Sekolah Dasar. Secara khusus penulisan disertasi ini untuk: 1) menganalisis dan mendeskripsikan realitas empiris model pembelajaran kognitif moral yang selama ini diterapkan dalam meningkatkan pertimbangan moral siswa Sekolah Dasar; 2) mengembangkan implementasi model hipotetik model pembelajaran kognitif moral dalam meningkatkan pertimbangan moral siswa Sekolah Dasar; 3) mengukur efektivitas model pembelajaran kognitif moral berbasis media cerita animasi untuk meningkatkan pertimbangan moral siswa Sekolah Dasar. Dengan tujuan tersebut harapan yang ingin dicapai adalah memberikan kontribusi, khazanah pemikiran dan teraplikasinya materi pembelajaran yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga besar harapan menjadi variasi dalam menanamkan dan mengembangkan pendidikan moral dan karakter di Sekolah Dasar, agar mampu mengatasi problem pendidikan moral dan karakter saat ini

#### **3.1 Desain Penelitian**

Untuk menjawab pertanyaan yang sudah dirumuskan sebelumnya, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif untuk menganalisis kebutuhan dan realitas pembelajaran moral di sekolah. Kemudian peneliti menggunakan desain penelitian *research and development* untuk mengembangkan model pembelajaran kognitif moral. Alasan peneliti menggunakan *research and development* mengacu pada pendapat Sukmadinata (2009) bahwa R&D atau *research and development* diyakini menjadi metode penelitian yang mampu memperbaiki praktik di lapangan. *research and development* juga menghasilkan produk yang bisa memperbaiki produk sebelumnya (Sujadi, 2003: 164 dalam Ristekdikti, 2017). Produk dalam penelitian ini berupa model pembelajaran menggunakan media animasi. Kemudian untuk menguji sejauhmana efektivitas penelitian ini maka peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif.

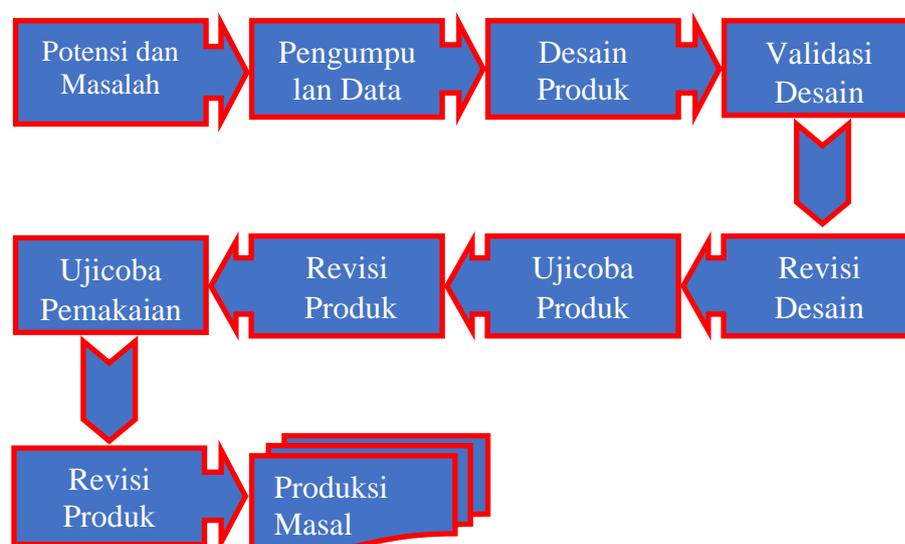
Aiman Faiz, 2023

**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

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) menganalisis dan mendeskripsikan realitas empiris model pembelajaran kognitif moral yang selama ini diterapkan dalam meningkatkan pertimbangan moral siswa Sekolah Dasar; 2) mengkonstruksi implementasi model hipotetik pembelajaran kognitif moral dalam meningkatkan pertimbangan moral siswa Sekolah Dasar; 3) Menganalisis perbedaan peningkatan pertimbangan moral siswa Sekolah Dasar antara penerapan model media cerita animasi dilema moral dengan pembelajaran yang bersifat konvensional; menguji efektivitas model pembelajaran kognitif moral berbasis media cerita animasi untuk meningkatkan pertimbangan moral siswa Sekolah Dasar.

Selain itu, *output* penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media cerita animasi dilema moral. Perancangan dan pembuatan produk dilakukan dengan tahapan awal yaitu studi pendahuluan dan analisis kebutuhan yang didukung dari sumber studi literatur dan landasan teori penelitian sebelumnya. Produk yang sudah dirancang lalu di uji (validasi) kepada ahli (*expert judgment*) di bidang ahli bahasa, ahli seni rupa, ahli pendidikan moral/ karakter. Ketiga *expert judgment* tersebut memberikan capaian kelayakan produk sehingga dapat digunakan dalam uji coba model terbatas yang selanjutnya akan di uji pada kelas eksperimen dan kelas uji beda untuk mengukur efektivitas model yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar berikut (Sugiyono, 2013: 409).



**Gambar 3. 1** Alur Penelitian Pengembangan R&D Borg dan Gall

Sementara Gall, M. D., & Borg (1989: 784-785) menyusun sepuluh langkah dalam pendekatan R&D di antaranya:

1. Melakukan analisis kebutuhan untuk menemukan potensi dan masalah
2. Melakukan perencanaan berdasarkan pada data yang sudah terkumpul
3. Mengembangkan desain produk
4. Melakukan validasi desain kepada para ahli (*judgment expert*) yang terlibat
5. Melakukan uji pemakaian
6. Mengetahui kekurangan produk yang dikembangkan untuk dilakukan perbaikan
7. Uji coba produk
8. Melakukan revisi desain untuk disempurkan
9. Menyempurnakan produk hasil uji lapangan.
10. Diseminasi hasil pengembangan produk

Langkah di atas merupakan adopsi dari teori Borg and Gall yang sebenarnya adalah pengembangan dalam bidang industri. Namun belakangan banyak diadopsi oleh para peneliti di bidang pendidikan karena pada hakikanya ilmu bisa dikolaborasikan dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian yang ada.

### 3.2 Partisipan

Dalam penelitian ini partisipan penelitian adalah siswa kelas V di SDN 4 Kenanga, siswa kelas V di SDN 1 Tukmudal, siswa kelas V di SDN 2 Tukmudal, siswa kelas V di SDN 1 Babakan, semua sekolah terletak di Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon Jawa Barat. Pemilihan partisipan menggunakan teknik purposive sampling sesuai dengan tujuan dan fokus penelitian yang diterapkan di kelas V pada wilayah Kecamatan Sumber. Total jumlah partisipan dalam penelitian ini adalah 222 siswa yang terdiri dari 66 siswa dari SDN 1 Babakan, 103 siswa dari SDN 1 Tukmudal, 30 siswa dari SDN 2 Tukmudal, 23 Siswa dari SDN 4 Kenanga. Berikut tabel jumlah partisipan dalam penelitian ini:

**Tabel 3. 1 Partisipan Penelitian**

No.	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah	Partisipasi dalam penelitian
-----	--------------	-------	--------	------------------------------

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

1	SDN 4 Kenanga	V	23	Kelas uji coba model terbatas
2	SDN 1 Tukmudal	V	103	Kelas uji coba model luas (Uji Beda)
3	SDN 2 Tukmudal	V	30	Kelas uji coba luas (Uji Beda)
4	SDN 1 Babakan	V	66	Kelas uji coba luas (Uji Beda)
Jumlah Siswa			222	

### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dan sampel penelitian ini mengambil siswa kelas V (*non-probability sampling/ purposive sampling*). Alasan pengambilan populasi dan sampel pada kelas V merujuk pada teori Piaget bahwa Sekolah Dasar usia 7-11 tahun adalah pada tahap perkembangan operasional konkret. Operasional konkret adalah tindakan mental yang berkaitan dengan objek konkret nyata. Seorang anak memiliki kemampuan penalaran logika namun belum bisa memecahkan problem secara abstrak (Santrock, 2004: 53). Untuk itu diperlukan berbagai tantangan dan stimulus untuk memecahkan problem agar siswa dapat memutuskan keputusan moral berdasarkan pertimbangan dalam proses pembelajaran. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 4 Kenanga yang berjumlah 23 siswa yang diambil khusus pada tahap eksperimen *Desain One Group Pretest-Posttest Design* atau pada tahap uji coba model terbatas pada tahapan pengembangan penelitian ini. Sedangkan sampel lain di SDN 1 Tukmudal berjumlah 103 siswa, SDN 2 Tukmudal berjumlah 30 siswa dan SDN 1 Babakan berjumlah 66 siswa. Dengan demikian jumlah sampel yang terlibat dalam penelitian ini adalah 222 siswa kelas V.

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

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini terdiri dari instrumen kualitatif dan kuantitatif sesuai dengan kebutuhan lapangan. Untuk menjawab rumusan masalah nomor 1 pada bagian rumusan masalah, peneliti menggunakan instrumen observasi, wawancara, studi dokumentasi (Sugiyono, 2013). Adapun secara rinci sebagai berikut:

- a. Observasi; Observasi digunakan untuk mencari data tentang gambaran umum model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan cara melihat secara langsung pelaksanaan pembelajaran yang berkaitan dengan pendidikan moral dan karakter di Sekolah. Aktivitas kegiatan yang diobservasi secara rinci di antaranya meliputi pendekatan pembelajaran yang digunakan, model pembelajaran yang digunakan, metode, strategi, materi yang disampaikan, kultur dan atmosfir sekolah, dan habituasi yang ada di sekolah.
- b. Wawancara; Wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang pelaksanaan model pembelajaran yang berkaitan dengan pendidikan moral dan karakter. Dalam penelitian ini penulis mewawancarai guru kelas V, kepala sekolah dan para siswa kelas V.
- c. Dokumentasi; Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berupa gambar, catatan-catatan, silabus pembelajaran mata pelajaran yang berkaitan dengan program pendidikan moral dan karakter di sekolah, dokumen tertulis maupun elektronik sesuai kebutuhan penelitian.

Pada tahap selanjutnya untuk menjawab pertanyaan rumusan masalah nomor 2 dan 3 peneliti menggunakan instrumen tes kepada siswa untuk melihat seberapa paham cerita yang dikembangkan peneliti menggunakan *Close Test Procedure* atau uji rumpang. Kemudian melakukan validasi instrumen kepada *expert judgment* sebelum rancangan model pembelajaran kognitif moral dikonstruksi menjadi model utuh.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini terdiri dari validasi internal dan eksternal. Validasi internal dilakukan kepada siswa terkait dengan pemahaman cerita yang disajikan. Sedangkan validasi eksternal dilakukan kepada dilakukan oleh para pakar (*expert judgement*) dari ahli bahasa, ahli pendidikan moral dan

karakter, ahli bidang psikologi perkembangan dan ahli seni rupa. Penilaian yang diajukan berupa instrument penilaian yang terkait dengan keahlian masing-masing *expert judgement*. Penilaian meliputi Komponen kelayakan cerita di antaranya pada bagian konten materi, pada bagian penyajian, pada aspek psikologi perkembangan siswa SD dan komponen kebahasaan.

Validasi eksternal dilakukan untuk mengecek dan merevisi kelayakan produk. Adapun para pakar yang telah memvalidasi instrument adalah:

- 1) Ahli bahasa oleh Dr. Abdul Karim, M. Pd.I., ahli bahasa untuk menyunting dan menguji kelayakan bahasa yang digunakan dalam dialog dilema moral untuk siswa Sekolah Dasar agar layak untuk diterapkan
- 2) Ahli pendidikan moral dan karakter oleh Prof. Dr. Kama Abdul Hakam, M. Pd. Dalam hal ini ahli pendidikan moral dan karakter memiliki peran untuk melihat apakah terdapat dilema/ konflik nilai yang terjadi dalam cerita yang disajikan dan layak disajikan kepada siswa Sekolah Dasar.
- 3) Ahli pendidikan seni rupa Dr. Deni Setiawan, S. Sn, M. Hum., untuk melihat kelayakan gambar yang dapat memperjelas cerita dilema yang di sajikan
- 4) Ahli psikologi perkembangan siswa Prof. Dr. Syamsu Yusuf L.N, M. Pd. Ahli Psikologi perkembangan siswa untuk melihat kesesuaian cerita dilema moral, gambar, alur cerita berdasarkan pada sudut pandang psikologi perkembangan peserta didik yang difokuskan pada siswa kelas V.

Untuk melihat layak atau tidaknya dilema moral berbasis media cerita animasi ini, para pakar yang terlibat diberi prototipe dilema moral dengan lembar instrument presentase kelayakan yang dibuat oleh peneliti. Selain para pakar tersebut peran pihak-pihak lain yang mendukung di antaranya:

- a. Kepala Sekolah dan Guru Kelas, peran guru dan kepala sekolah sangat membantu dalam memberi masukan terhadap penelitian ini
- b. Siswa kelas eksperimen, serta siswa kelas uji instrument kelayakan yang dapat memberikan *feedback* terkait pengembangan model menggunakan animasi

### 3.4.1 Instrumen Rubrik Penilaian *Expert Judgement*

*Expert judgment* berperan memberikan penilaian, validasi, dan *feedback* berupa komentar dan saran yang membangun. *Expert judgment* yang terlibat dalam

penelitian ini di antaranya ahli pendidikan moral untuk mengukur muatan moral dalam media cerita animasi tersebut, ahli bahasa sesuai dengan kebahasaan peserta didik, desain gambar sesuai dengan kelayakan dan kesesuaian untuk siswa kelas atas, dan ahli perkembangan peserta didik kelas atas. Instrument expert judgment yang digunakan peneliti mengacu pada instrument penelitian Wismaliya tahun 2021 dengan judul penelitian “Model Pembelajaran Kognitif Moral Menggunakan Cerita Bergambar Dan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Pertimbangan Dan Kepekaan Moral”. Namun pada beberapa bagian, instrument tersebut dikembangkan lagi oleh peneliti. Adapun instrument tersebut sebagai berikut:

**Tabel 3. 2 Kriteria Penialain Expert Judgment Pendidikan Moral**

Pendidikan Moral	
Aspek yang dinilai	Jumlah kriteria penilaian
Cerita dilema moral	2
Tahapan pertimbangan moral	6
Instrumen cerita bergambar berbasis dilema moral	2

Keterangan:

- Skor 4 mendeskripsikan cerita tersebut sudah memenuhi kriteria lebih dari 80%
- Skor 3 mendeskripsikan cerita tersebut sudah memenuhi kriteria sebesar 60 sampai 70%
- Skor 2 mendeskripsikan cerita tersebut sudah memenuhi kriteria sebesar 50 sampai 59%
- Skor 1 mendeskripsikan cerita tersebut sudah memenuhi kriteria sebesar kurang dari 50%

Adapun perangkat instrument disajikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 3. 3 Instrument Validasi Ahli Pendidikan Moral**

No	Butir	Skor				Catatan (Jika Ada)
		1	2	3	4	
1.	Cerita mengandung pesan moral					
2.	Cerita mengandung konflik nilai yang seimbang					
3.	Menggunakan teori tahapan perkembangan moral yang diakui dunia (Teori Kohlberg)					

4.	Tahapan perkembangan moral sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas 4 SD				
5.	Dalam evaluasi terdapat pilihan “takut pada aturan/ hukuman” pre-conventional level 1				
6.	Dalam evaluasi terdapat pilihan “ <i>resiprositas</i> ” pre-conventional level 2				
7.	Dalam evaluasi terdapat pilihan “ <i>good boy and nice girl</i> ” conventional level 1				
8.	Dalam evaluasi terdapat pilihan “patuh pada aturan” conventional level 2				
9.	Pilihan evaluasi dalam instrument tidak menentukan benar atau salah, tetapi kedua pilihan sangat dilematis dan layak untuk dipilih				
10.	Pilihan dalam evaluasi menentukan kematangan pertimbangan moral				

**Tabel 3. 4 Kriteria Penialain Expert Judgment Ahli Bahasa**

Ahli Bahasa	
Aspek yang dinilai	Jumlah kriteria penilaian
Komponen kebahasaan	5

Keterangan:

- Pemberian nilai BS apabila butir itu mampu mendeskripsikan kebahasaan dalam cerita dilema moral dengan sangat baik
- Pemberian nilai B apabila butir itu mampu mendeskripsikan kebahasaan dalam cerita dilema moral lebih dari 80%
- Pemberian nilai C apabila butir itu mampu mendeskripsikan kebahasaan dalam cerita dilema moral sebanyak 60-70%
- Pemberian nilai K apabila butir itu mampu mendeskripsikan kebahasaan dalam cerita dilema moral sebanyak 50-59%
- Pemberian nilai KS apabila butir itu mampu mendeskripsikan kebahasaan dalam cerita dilema moral kurang dari 50%

Adapun perangkat instrument disajikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 3. 5 Instrument Validasi Ahli Bahasa**

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

No	Butir	Penilaian					Catatan (Jika Ada)
		KS	K	C	B	BS	
1.	Pilihan kata dalam cerita sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa kelas 4 (usia 10-12 tahun) yang meliputi: tidak lebih dari 15.000 kata dalam satu cerita, lugas dan tersampaikan makna tulisan kepada siswa						
2.	Keterpahaman pesan yang disampaikan dari isi cerita						
3.	Cerita dapat mudah diungkapkan kembali oleh siswa kelas 4 (usia 10-12 tahun) meliputi: inti cerita yang diungkapkan oleh siswa menggunakan bahasa sendiri						
4.	Tata bahasa dan ejaan sesuai dengan kaidah						
5.	Penggunaan simbol/ lambang dalam cerita dengan tepat						

**Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Expert Judgment Ahli Pendidikan Seni Rupa (Media Gambar)**

Pendidikan Seni Rupa	
Aspek yang dinilai	Jumlah kriteria penilaian
Kesesuaian gambar dengan cerita	8

Keterangan:

- Skor 4 mendeskripsikan gambar pada cerita tersebut sudah memenuhi kriteria lebih dari 80%
- Skor 3 mendeskripsikan gambar pada cerita tersebut sudah memenuhi kriteria sebesar 60 sampai 70%
- Skor 2 mendeskripsikan gambar pada cerita tersebut sudah memenuhi kriteria sebesar 50 sampai 59%
- Skor 1 mendeskripsikan gambar pada cerita tersebut sudah memenuhi kriteria sebesar kurang dari 50%

Adapun perangkat instrument disajikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 3. 7 Instrument Validasi Ahli Seni Rupa (Gambar)**

No	Butir	Skor	Catatan (Jika Ada)
----	-------	------	--------------------

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

		1	2	3	4	
1.	Muatan gambar berupa ilustrasi untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar (usia 10-12 tahun)					
2.	Desain antara gambar dengan memuat kesesuaian ilustrasi sehingga cerita memiliki keutuhan					
3.	Bentuk anatomi tubuh animasi dan gambar menarik untuk dilihat					
4.	Kesesuaian pewarnaan gambar dan warna dalam setiap frame					
5.	Kesesuaian ekspresi gambar dengan alur cerita					
6.	Gambar memberikan ketertarikan bagi siswa untuk fokus					
7.	Gambar mampu memperjelas isi cerita					
8.	Gambar mudah dipahami siswa Sekolah Dasar					

**Tabel 3. 8 Penilaian Psikologi Perkembangan Siswa**

Penilaian psikologi perkembangan siswa	
Aspek yang dinilai	Jumlah kriteria penilaian
Kesesuaian gambar dan cerita dengan psikologi perkembangan siswa	5
Kesesuaian stimulus pola berpikir siswa dari sudut pandang psikologi perkembangan siswa	7

Keterangan:

- Skor 4 mendeskripsikan gambar pada cerita tersebut sudah memenuhi kriteria lebih dari 80%
- Skor 3 mendeskripsikan gambar pada cerita tersebut sudah memenuhi kriteria sebesar 60 sampai 70%
- Skor 2 mendeskripsikan gambar pada cerita tersebut sudah memenuhi kriteria sebesar 50 sampai 59%
- Skor 1 mendeskripsikan gambar pada cerita tersebut sudah memenuhi kriteria sebesar kurang dari 50%

Adapun perangkat instrument disajikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 3. 9 Instrument Validasi Ahli Psikologi Perkembangan Siswa**

No	Butir	Skor				Catatan (Jika Ada)
		1	2	3	4	

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

1.	Cerita Dilema moral yang disajikan membuat siswa menjadi lebih aktif menyelidiki permasalahan dengan menggunakan logika berpikir					
2.	Cerita Dilema moral yang disajikan menstimulus rasa ingin tahu dan meningkatkan keinginan untuk terus belajar					
3.	Cerita Dilema moral yang disajikan membuat siswa aktif mengkonstruksi pemikirannya untuk mencari solusi dan menemukan jawaban					
4.	Cerita Dilema moral yang disajikan membuat siswa berpikir secara melebar ( <i>divergent production</i> )					
5.	Media animasi yang disajikan dapat lebih konkret karena mengandung makna yang dapat dilihat dan didengar sehingga siswa mampu mengklasifikasi, menyusun dan mengasosiasikan jawaban pemecahan masalah (problem solving)					
6.	Cerita Dilema moral yang disajikan menstimulus rasa percaya diri dan keyakinan diri					
7.	Cerita Dilema moral yang disajikan dapat mengembangkan sikap sosial yang demokratis, mampu menghargai pendapat dan hak orang lain					
8.	Cerita Dilema moral yang disajikan dapat memberikan pengalaman (Crystallized Intelligence) bagi siswa yang bisa digunakan pada kehidupan nyata					
9.	Terdapat simbol dan gambar yang memperjelas isi cerita					
10.	Gambar layak untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar					
11.	Isi cerita layak untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar					
12.	Cerita dan gambar tidak mengandung unsur kekerasan, sara maupun diskriminasi					

### 3.4.2 Instrument Non - Tes

Untuk menentukan tingkat pertimbangan moral siswa peneliti menggunakan teknis non tes dari penelitian kualitatif, instrument untuk

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

menentukan tingkat pertimbangan moral siswa adalah peneliti itu sendiri (*human instrument*). Adapun untuk menggali data kualitatif, peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara dan studi dokumentasi yang di triangulasi untuk mengetahui potensi jawaban yang dibutuhkan dalam penelitian ini terkait model pembelajaran yang sering digunakan di sekolah dan bagaimana penggunaan media dalam proses pembelajaran saat ini. Wawancara juga dibutuhkan dalam penelitian ini untuk mendiskusikan nilai yang menjadi pilihan siswa. Meskipun untuk menentukan pertimbangan moral siswa menggunakan *Defining Issue Test* namun wawancara juga diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran kognitif moral di SD. Adapun instrumen tahapan pertimbangan moral yang digunakan mengacu pada teori Kohlberg yang sudah disusun dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 3. 10 Enam Tahap Pertimbangan Moral Menurut Kohlberg**

Level Tahapan	Interpretasi tahapan	Isi Tahapan		Perspektif Sosial Tahapan
		Apakah itu Hak	Alasan Untuk Melaksanakan Hak	
1	2	3	4	5
<b>Level I Pra Konvensional Tahap 1: Moralitas Heteronomus</b>	Takut pada otoritas (takut dimarahi, takut dihukum)	Memegang peraturan yang disebabkan oleh adanya peraturan hukuman; kepatuhan demi kepatuhan itu sendiri, menghindari kerusakan fisik dan milik pribadi	Menghindari hukuman, adanya kekuasaan penguasa	<b>Sudut pandang egosentris</b> Tidak memperhitungkan minat orang lain dan tidak memahami bahwa mereka berbeda minatnya dengan aktor-aktor lain; tidak memperhatikan atau tidak menghubungkan 2 sudut pandang; tindakan lebih dipertimbangkan secara fisik daripada memahami minat psikologis orang lain; tidak ada kejelasan perbedaan penguasaan dengan perspektif diri sendiri

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

<p><b>Tahap 2: Individualisme; tujuan instrumental; dan timbal balik</b></p>	<p>Resiprositas (timbal balik, saya melakukan ini karena dia begitu kepada saya)</p>	<p>Mengikuti peraturan jika hanya sesuai dengan minatnya; bertindak untuk memenuhi minat dan kebutuhan sendiri dan membiarkan orang lain melakukan hal yang sama; hak adalah apa yang “fair” atau yang ada hubungan timbal baliknya, penangan yang sama, persetujuan yang sama</p>	<p>Melayani kebutuhan atau minat seseorang dimana seseorang harus memahami bahwa orang lainpun memiliki minat</p>	<p><i>Perspektif individualistis konkrit</i> Menganggap bahwa setiap orang memiliki minat dipenuhi dan hal ini bisa terjadi konflik; kebenaran itu relatif (dalam arti individualistis yang konkrit)</p>
<p><i>Level II Konvensional</i> <b>Tahap 3 Harapan antara pribadi yang timbal balik; hubungan-hubungan dan konformitas antar pribadi</b></p>	<p>Good boy nice girl (sebagai anak yang baik saya seharusnya...)</p>	<p>Melakukan apa yang dikehendaki oleh orang yang dekat dengan anda, anda sebagai anak yang baik, saudara yang baik atau menjadi teman yang baik. “menjadi baik” adalah penting dan berarti pula memiliki motif yang baik; memperhatikan perhatian terhadap orang lain. Hal itu berarti memelihara hubungan timbal balik</p>	<p>Kebutuhan untuk menjadi seorang pribadi yang baik di mata diri sendiri dan orang lain; memperhatikan orang lain; mempercayai aturan; keinginan untuk menjaga peraturan dan kewenangan yang mendukung perilaku baik yang stereotip</p>	<p><i>Perspektif individual dalam hubungannya dengan individu lain</i> Tanggap akan perasaan-perasaan, persetujuan-persetujuan dan pengharapan-pengharapan bersama yang lebih penting daripada minat individual. Menghubungkan sudut pandang melalui peraturan-peraturan konkrit, berusaha memahami orang lain. Tidak mempertimbangkan perspektif sistem yang digeneralisasikan</p>

		seperti kepercayaan, kesetiaan, respek dan hormat		
<b>Tahap 4: Sistem sosial dan kata hati</b>	Patuh pada peraturan (sesuai peraturan... / tanggung jawab merupakan perbuatan yang baik dan terpuji)	Memenuhi kewajiban yang telah anda setujui; berpegang teguh pada hukum kecuali dalam kasus-kasus ekstrim yang konflik dengan kewajiban-kewajiban sosial lainnya yang ditetapkan; merupakan “hak” menyumbang pada masyarakat, kelompok dan lembaga	Menjaga agar lembaga terselenggara secara utuh dan mencegah adanya kerusakan pada sistem “jika setiap orang melakukannya”. Imperatif melalui kata hati untuk memenuhi kewajiban tertentu (mudah tertukar dengan tahapan 3, yaitu kepercayaan pada peraturan dan kewenangan/penguasa)	Membedakan pandangan sosial dari motif atau persetujuan interpersonal. Mengambil sudut pandang sistem dengan memahami peran dan peraturan; mempertimbangkan hubungan individual dalam kedudukannya dalam sistem
<b>Transisi</b>		Mencari keseimbangan antara kebutuhan pribadi, tanggung jawab sosial dan harapan-harapan sosial	Mencari identitas pribadi dalam kehormatan di dalam atau di luar lembaga	Mempertimbangkan peran dan aturan dari sudut pandang yang relatif lebih pribadi tetapi dengan perspektif yang digeneralisasikan
<b>Level III Post konvensional atau berprinsip Tahap 5. Kontrak sosial atau kegunaan serta hak-</b>	Mementingkan kepentingan orang banyak, masyarakat	Mewaspada bahwa orang itu memiliki keragaman nilai dan opini, sebagian besar nilai dan peraturan ada yang bersifat relatif terhadap	Ada kesan bahwa kewajiban pada hukum karena hasil kontrak sosial dan dipatuhi hukum tersebut untuk kesejahteraan dan	Mengutamakan perspektif masyarakat. Kewaspadaan individu secara rasional terhadap nilai dan hak lebih penting dari upaya melibatkan diri dan kontrak sosial; menghubungkan

<b>hak individual</b>		kolompok mereka; peraturan bersifat relatif dilihat dari minatnya, karena hasil kontrak sosial; beberapa hak dan nilai tidak relatif (contoh kehidupan dan kebebasan) harus betul-betul didukung dalam setiap masyarakat tanpa memperhatikan pendapat mayoritas	perlindungan semua orang. Perasaan tanggung jawab terhadap kontrak masuk terhadap kehidupan keluarga, persahabatan, kepercayaan dan kewajiban-kewajiban kerja. Bahwa kewajiban mematuhi hukum didasarkan pada perhitungan rasional dari sudut kegunaannya yang terbaik bagi jumlah orang banyak	pandangan terhadap mekanisme formal persetujuan, kontrak kenyataan dan proses kewajiban; mempertimbangan pandangan moral dan hukum
<b>Tahap 6. Keadilan</b>	Menjadi prinsip hidup	Mengikuti prinsip-prinsip etika yang dipilih sendiri; hukum atau persetujuan sosial tertentu biasanya absah karena didasarkan pada prinsip-prinsip tersebut; bila hukumn tak sesuai dengan prinsip-prinsip ini maka orang memilih prinsip daripada memilih hukum: Prinsip-prinsip adalah	Keyakinan sebagai pribadi yang rasional dalam keabsahan prinsip-prinsip moral universal dan komitmen pribadi terhadap prinsip-prinsip tersebut	Perspektif pandangan moral yang dijadikan ukuran tatanan-tatanan sosial. Pandangan seorang individu secara rasional mengenai sifat moralitas atau fakta bahwa pribadi-pribadi itu berakhir pada diri mereka sendiri dan harus diperlakukan seperti itu.

		universal mengenai keadilan, kesamaan hak manusia serta respek untuk kemuliaan manusia sebagai individu		
--	--	---	--	--

### 3.5 Prosedur Penelitian Model Dilema Moral Dalam Meningkatkan Pertimbangan Moral Siswa Sd Melalui Media Animasi.

Prosedur penelitian dilakukan dengan sepuluh tahap sesuai dengan teori R&D yang diungkapkan oleh Borg N Gall. Penggunaan sepuluh tahap ini menyesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan dalam penelitian. Berikut rangkaian tahapan prosedur penelitian dalam penelitian Pengembangan Model Pembelajaran Kognitif Moral Melalui Media cerita animasi Untuk Meningkatkan Pertimbangan Moral Siswa SD.

**Tabel 3. 11 Prosedur Penelitian**

	Tahap Prosedur Penelitian	Proses Kegiatan	Pendekatan Yang Digunakan
<b>Input</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Potensi dan masalah</li> <li>Pengumpulan data</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Problem penelitian yang ada di lapangan</li> <li>- analisis kebutuhan</li> <li>- studi literatur</li> <li>- Studi pendahuluan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendekatan Kualitatif dengan metode deskriptif</li> <li>- Pendekatan Kualitatif dan kuantitatif</li> </ul>
<b>Proses</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Desain produk</li> <li>Validasi desain</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang desain produk</li> <li>- Membuat wacana atau teks cerita</li> <li>- Merancang dan menguji teks berdasarkan teori keterbacaan</li> <li>- Pembuatan animasi berdasarkan pada teks yang sudah disusun</li> <li>- Pemetaan indikator Pelaksanaan Pembelajaran</li> <li>- Menyusun instrument uji coba</li> <li>- Uji keterbacaan menggunakan teknik <i>Close Test Procedure</i></li> <li>- <i>Expert judgment</i></li> <li>- Partisipan judgment</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendekatan Kualitatif dan kuantitatif</li> <li>- Pendekatan kuantitatif</li> </ul>

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

	5. Revisi desain	- Revisi konten cerita dilema moral	- Pedekatan kualitatif
	6. Uji coba produk	- Uji coba model terbatas kepada siswa kelas V dilakukan di SDN 4 Kenanga	- Pedekatan kualitatif
	7. Revisi produk	- Revisi instruksi pelaksanaan pembelajaran	
	8. Uji coba pemakaian	- Uji luas/ uji beda di kelas V yang dilakukan di SDN 1 Tukmudal, SDN 2 Tukmudal dan SDN 1 Babakan	- Pedekatan kualitatif dan kuantitatif
	9. Revisi produk	- Revisi menyeluruh berdasarkan hasil uji coba efektivitas model	
<b>Output</b>	10. Produksi masal	- Publikasi ilmiah - Forum diskusi ilmiah - Menghasilkan model pembelajaran kognitif moral dengan produk media animasi dilema moral	Sosialisasi dan diseminasi

Penelitian ini mengacu pada teori 10 langkah pengembangan Borg & Gall, maka rincian penelitian ini sebagai berikut:

### 3.5.1 POTENSI DAN MASALAH

Dalam menentukan pengembangan model ini, langkah pertama meliputi problem penelitian yang ada di lapangan, analisis kebutuhan, studi literatur.

- a) Analisis kebutuhan terkait dengan permasalahan metodologis dalam pendidikan moral dan karakter yang selama ini berjalan, dan apa yang dibutuhkan oleh generasi Alpha saat ini. Sehingga penelitian dirasa butuh pengembangan dilema moral yang berbasis teknologi digital sesuai dengan kondisi perkembangan zaman dan kondisi sosial budaya generasi alpha saat ini, cerita yang disusun berbentuk cerita hipotesis (bukan faktual) yang di dalamnya terdapat dilema moral dan konflik nilai yang membuat siswa berpikir secara kritis untuk mempertimbangkan hasil keputusan yang dipilih oleh siswa. Setelah siswa memilih dilema yang disajikan melalui media cerita animasi, kemudian di evaluasi jawaban tersebut untuk mengukur tahap perkembangan pertimbangan moral siswa. Tentunya cerita dilema moral ini disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.
- b) Literatur sebagai sumber referensi untuk mendasari teori ini diperlukan teori-teori konstruktivisme moral, pembelajaran kognitif moral, perkembangan moral peserta didik, karakteristik peserta didik generasi

alpha, media pembelajaran yang dibutuhkan bagi siswa Sekolah Dasar siswa kelas V. Untuk animasi yang disusun peneliti mengkaji teori seni rupa yang cocok untuk melengkapi ilustrasi gambar sesuai dengan kriteria siswa kelas V.

### 3.5.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah, wawancara, observasi dan dokumentasi. Adapun data kuantitatif dikumpulkan dengan tes angket (*Defining issue test*). Penelitian kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis realitas empiris model pembelajaran kognitif moral yang ada di sekolah tersebut. Selanjutnya dari hasil temuan deskripsi realitas empiris model tersebut dikembangkan menjadi model hipotetik dengan menggunakan metode eksperimen dengan melakukan uji coba model terbatas pada kelas eksperimen di kelas V di SDN 4 Kenanga dan kelas V pada kelas uji coba luas/ uji beda untuk mengukur efektivitas model yang dikembangkan dilakukan di SDN 1 Tukmudal, SDN 2 Tukmudal dan SDN 1 Babakan. *Output* yang ingin dihasilkan dalam penelitian ini adalah adanya pengembangan suatu model/ produk yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Sedangkan produk akhir dari penelitian ini adalah model pendidikan kognitif moral dengan media animasi cerita dilema moral.

### 3.5.3 Desain Produk

Pengembangan desain produk ini sebagai salah satu upaya menyempurnakan model atau produk yang sudah ada. Berdasarkan pada hasil studi pendahuluan yang diolah dengan pendekatan kualitatif maka peneliti merancang produk yang berupa model pembelajaran kognitif moral yang sebelumnya dibuat oleh Kohlberg. Hasil studi pendahuluan tersebut dikembangkan dengan menyesuaikan pada karakteristik siswa SD dan menyesuaikan dengan kondisi zaman saat ini dimana siswa SD memasuki era pembelajaran digital. Sehingga, produk yang dikembangkan adalah media animasi yang bermuatan cerita dilema moral sebagai pengembangan model pembelajaran kognitif moral. Adapun judul cerita yang disajikan di antaranya; ingin menjadi pemain sepakbola, merawat ibuku, orang tua atau sahabatku, menjadi kepercayaan guru, ingin ikut study tour, dan

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

Dilema Doni. Adapun tema nilai yang ingin dikembangkan adalah kejujuran dan empati. Adapun langkah dalam membuat desain produk yang dikembangkan di antaranya:

### 1) Membuat Wacana Atau Teks Cerita

Teks cerita dilema moral disusun berdasarkan pada teori kebahasaan yang menyesuaikan dengan tahapan siswa kelas V. Tak hanya dari kebahasaannya saja, penyusunan teks juga mempertimbangkan dilema yang mungkin terjadi pada kehidupan nyata siswa. Konten dalam cerita dilema moral juga harus memiliki dua konflik nilai yang sama. Sehingga memberi rangsangan untuk siswa memilih pilihan yang menjadi keputusan moralnya berdasarkan pada pertimbangan yang matang.

### 2) Merancang Dan Menguji Teks Berdasarkan Teori Keterbacaan

Keterbacaan merupakan serapan bahasa yang berasal dari kata *“readability”*. *Readability* berasal dari kata *readable* yang artinya dapat dibaca atau terbaca. Keterbacaan merupakan ukuran tentang sesuai atau tidaknya suatu bacaan bagi pembaca tertentu dilihat dari segi tingkat kesulitan maupun kemudahan wacana tersebut (Harjasujana & Mulyati, 1997:106). Dengan artian bahwa keterbacaan adalah kesesuaian atau tidaknya suatu bacaan bagi pembaca yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembaca dalam memahami isi bacaan.

### 3) Pembuatan Animasi Berdasarkan Pada Teks Yang Sudah Disusun

Pada tahap ini cerita dilema moral yang sudah disusun oleh peneliti dibuatkan animasi sesuai dengan alur cerita, latar cerita dan pemeran animasi dalam cerita dilema moral yang menjadi pemeran utama. Pada umumnya kelima cerita dilema moral memerlukan waktu sebanyak 5 menit dengan rincian, penjelasan cerita selama 3 menit dan pilihan pertimbangan moral selama kurang lebih 2 menit

### 4) Pemetaan Indikator

Pemetaan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang digunakan oleh peneliti mengacu pada pemetaan KD dan Indikator yang terdapat pada buku tema Peristiwa dalam kehidupan (Tema 7), Sub tema Kegiatan berbasis Proyek. Adapun implementasi dari setiap kegiatan dari setiap indikator dapat divisualisasikan sebagai berikut.

#### **Tabel 3. 12 Pemetaan Indikator Rancangan Pembelajaran**

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

Sub Tema	Kompetensi Dasar	Indikator	Implementasi
Peristiwa dalam kehidupan	Bersikap toleran dan empati dalam keberagaman sosial budaya masyarakat	Kegiatan Literasi • Memahami bacaan dilema moral, tulisan, maupun gambar/visual.	Siswa diberikan materi dilema moral oleh guru secara audio visual
		• Kemampuan menganalisis, pertimbangan moral dan pengambilan keputusan berdasarkan pada alasan	Siswa memilih pertimbangan moral yang menjadi pilihannya berdasarkan materi yang disajikan guru
		• Bertanggung jawab, mandiri dalam mengambil keputusan, percaya diri, jujur dan memiliki rasa empati	Berdiskusi untuk mengemukakan pendapat terkait cerita dilema moral

### 5) Pemetaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sebagaimana kita ketahui bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai acuan bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Di dalamnya terdapat komponen penting seperti tema, sub tema, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, indikator, langkah-langkah pembelajaran, materi bahan ajar, model dan metode yang digunakan, dan dilengkapi dengan evaluasi. Dalam penelitian ini RPP disusun selama lima kali pembelajaran.

### 6) Menyusun Instrument Uji Coba

Pada bagian ini peneliti menyusun instrument yang berupa penilaian unsur kebahasaan, kelayakan media cerita animasi dengan gambar dan kelayakan tingkat pertimbangan moral yang berlandaskan pada teori-teori yang menjadi dasar penyusunan instrument uji coba.

#### 3.5.4 Validasi Desain

Validasi desain ditujukan untuk melakukan uji coba kepada kelompok kecil yang terdiri dari 23 siswa kelas V di SDN 4 Kenanga. Kemudian uji coba besar dilakukan kepada seluruh siswa kelas V atau uji beda yang dilakukan di SDN 1 Tukmudal, SDN 2 Tukmudal dan SDN 1 Babakan untuk mengukur efektivitas model yang dikembangkan. Dalam hal ini peneliti bertugas sebagai observer, pewawancara dan pengumpul dokumentasi. Uji coba yang dilakukan adalah uji

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

coba keterbacaan menggunakan teknik *Close Test Procedure* yang ditujukan kepada siswa. Selain uji coba kepada siswa, peneliti juga melakukan uji coba kepada para pakar di bidang pendidikan moral, ahli bahasa, ahli seni rupa. Semua validator diberikan contoh prototype media cerita animasi dilema moral dengan lembar instrument kelayakan dari masing-masing bidang yang telah disusun oleh peneliti berbentuk rubrik penilaian.

#### **3.5.4.1 Uji Coba Keterbacaan Menggunakan Teknik *Close Test Procedure***

Untuk mengukur tingkat pemahaman isi bacaan pada penelitian ini menggunakan teknik *Close Test Procedure* atau tes isian wacana rumpang. Teknik ini merupakan teknik yang mengukur seberapa tinggi keterbacaan dan daya tangkap pembaca dalam memahami teks yang disajikan. Dalam teknik ini siswa diberi petunjuk untuk mengisi lesapan kata dan harus diisi berdasarkan apa yang diminta sehingga menjadi satu keutuhan kalimat. *Cloze Test Procedure* diperkenalkan Wilson Taylor (1956) pola dan tujuan agar individu mampu melengkapi dan menyempurnakan suatu bacaan menjadi sebuah pola lengkap sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik (Fry, 2002; (Harjasujana & Mulyati, 1997: 139). Untuk itu, siswa diminta untuk bisa memahami dan melengkapi teks yang disajikan untuk disempurnakan dengan bahasa siswa namun tidak menghilangkan esensi makna dari cerita tersebut.

Haskal (dalam Harjasujana, 1997: 144) mengemukakan konsepnya tentang bagaimana membuat langkah-langkah dalam *Close Test Procedure* di antaranya: 1) memilih teks kurang lebih 250 kata; 2) membiarkan kalimat pertama dan kalimat terakhir dalam keadaan utuh tidak dirumpang; 3) memulai penghilangan kata dari kalimat kedua pada setiap kata kelima; 4) jika terdapat kata kelima jatuh pada kata bilangan, maka tidak boleh dilakukan pelepasan kata. Sebagai gantinya maka memulai kembali dengan hitungan lima berikutnya. Berdasarkan kriteria tersebut maka peneliti menyusun teknik dalam pembuatan instrument tes rumpang dengan memilih 250 kata kurang atau lebih. Kemudian melakukan penghilangan 30 isian, namun tidak terpaku pada pelenyapan 5 kata. Selanjutnya mengganti bagian yang dihilangkan tersebut dengan tanda garis bawah sesuai dengan berapa kata yang dilenyapkan. Adapun langkahnya adalah dengan; 1) memberikan satu teks utuh kepada siswa; 2) menyuruh siswa membaca dan memahami teks tersebut; 3)

memberikan teks yang sudah dirumpang/ yang sudah dilenyapkan; 4) menilai jawaban siswa berdasarkan pada indikator penilaian.

Teknik penilaian wacana rumpang menggunakan metode *synonymy methods* atau *contextual methods*. Metode ini menggunakan membolehkan jawaban dari responden terkait penggunaan kata yang maknanya hampir sama namun tidak mempengaruhi keutuhan wacana atau inti dari wacana tersebut masih sama konteksnya. Penggunaan metode ini lebih fleksibel dibanding dengan metode lain karena mempertimbangkan adanya kemungkinan perbedaan dialek siswa maupun bahasa yang digunakan siswa sehari-hari.

Penilaian tes isian rumpang ini ditetapkan dengan kriteria persentase dari jumlah benar jawaban. Adapun rumus yang digunakan adalah:

**Tabel 3. 13 Rumus Penghitungan Wacana Rumpang**

$$\frac{\text{jumlah kata yang benar}}{30} \times 100$$

Penafsiran selanjutnya peneliti menggunakan hasil interpretasi dari teori Rankin, E. F., & Culhane (1969; Harjasujana. Slamet, Akhmad. Yeti, 1997; Fadilah, 2016) yang memberikan persentase;

- 1) Pembaca berada pada tingkat independen/ bebas, jika persentase skor tes uji rumpang yang diperolehnya di atas 60%
- 2) Pembaca berada pada tingkat instruksional, jika persentase skor tes uji rumpang yang diperolehnya berkisar antara 41%-60%
- 3) Pembaca berada pada tingkat frustrasi/ gagal, jika persentase skor tes uji rumpang yang diperolehnya sama dengan atau kurang dari 40%

Adapun cerita dilema moral yang dirumpangkan terdiri dari 5 cerita di antaranya, cerita: 1) berjudul menjadi kepercayaan guru; 2) judul cerita orang tua atau sahabatku; 3) judul cerita dilema Doni; 4) judul cerita ingin ikut *study tour*; 5) judul cerita menjadi pemain sepak bola. Berikut hasil uji rumpang wacana cerita 1 sampai 5:

**Tabel 3. 14 Hasil Uji Rumpang Cerita Dilema Moral**

No	Nama Sekolah	Jumlah siswa	Rata-rata	Rata-rata	Rata-rata	Rata-rata	Rata-rata
----	--------------	--------------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

			<b>Cerita 1</b>	<b>Cerita 2</b>	<b>Cerita 3</b>	<b>Cerita 4</b>	<b>Cerita 5</b>
<b>1</b>	SDN 1 Babakan	66	73%	75%	73%	71%	71%
<b>2</b>	SDN 1 Tukmudal	103	73%	75%	73%	73%	73%
<b>3</b>	SDN 2 Tukmudal	30	73%	75%	73%	73%	73%
<b>4</b>	SDN 4 Kenanga	23	77%	75%	71%	75%	75%

Berdasarkan data tabel di atas menunjukkan bahwa dari ke-5 judul yang terdiri dari; 1) berjudul menjadi kepercayaan guru; 2) judul cerita orang tua atau sahabatku; 3) judul cerita dilema Doni; 4) judul cerita ingin ikut *study tour*; 5) judul cerita menjadi pemain sepak bola, menunjukkan kriteria perolehan pembaca berada pada tingkat independen/ bebas, karena persentase skor tes uji rumpang yang diperolehnya di atas 60%. Dengan demikian hasil uji tes rumpang menggunakan teori *Close Test Procedure* Rankin, E. F., & Culhane (1969) menunjukkan teks/ wacana yang disusun dalam penelitian ini layak digunakan.

#### 3.5.4.2 Hasil Validasi Expert Judgment

Kelayaan media cerita animasi dengan metode dilema moral divalidasi oleh *judgment expert* atau oleh ahli berdasarkan kepakarannya yaitu kepada pakar bahasa untuk mengukur kelayakan bahasa, pakar gambar dan animasi untuk mengukur kelayakan gambar animasi, pakar pendidikan moral untuk mengukur kesesuaian cerita dengan indikator pembelajaran kognitif moral dan ahli perkembangan peserta didik yang dianalisis oleh tim ahli dengan uji deskriptif dengan presentase menggunakan rumus dari Sudijono (dalam Wismaliya, 2021) yaitu:

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

Keterangan:

P	= Persentase Penilaian	Skor 4 = Sangat Sesuai
F	= skor yang diperoleh	Skor 3 = Sesuai
N	= Skor Keseluruhan	Skor 2 = Kurang Sesuai
		Skor 1 = Tidak Sesuai

Hasil validasi dengan expert judgment di bidang ahli bahasa, pendidikan moral dan pendidikan seni rupa dengan 5 validasi cerita yang berjudul; 1) menjadi

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

kepercayaan guru; 2) orang tua atau sahabatku; 3) dilema Doni; 4) judul ikut *study tour*; 5) menjadi pemain sepak bola.

**Tabel 3. 15 Hasil Validasi Expert Judgment**

No.	Keahlian	Judul cerita	Hasil validasi	Keterangan
1	Ahli bahasa	Menjadi kepercayaan guru	90%	Sangat baik
		orang tua atau sahabatku	90%	Sangat baik
		dilema Doni	90%	Sangat baik
		ingin ikut <i>study tour</i>	92%	Sangat baik
		menjadi pemain sepak bola	92%	Sangat baik
2	Ahli pendidikan moral	Menjadi kepercayaan guru	90%	Sangat baik
		orang tua atau sahabatku	92%	Sangat baik
		dilema Doni	90%	Sangat baik
		ingin ikut <i>study tour</i>	90%	Sangat baik
		menjadi pemain sepak bola	90%	Sangat baik
3	Ahli seni rupa	Menjadi kepercayaan guru	85%	Sangat baik
		orang tua atau sahabatku	85%	Sangat baik
		dilema Doni	85%	Sangat baik
		ingin ikut <i>study tour</i>	88%	Sangat baik
		menjadi pemain sepak bola	88%	Sangat baik
4	Ahli Perkembangan peserta didik	Menjadi kepercayaan guru	85%	Sangat baik
		orang tua atau sahabatku	85%	Sangat baik
		dilema Doni	85%	Sangat baik
		ingin ikut <i>study tour</i>	85%	Sangat baik
		menjadi pemain sepak bola	85%	Sangat baik

### 3.5.5 Revisi Desain

Pada tahap revisi desain produk awal ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan hasil evaluasi dari uji coba model terbatas. Revisi yang dilakukan berkaitan dengan evaluasi konten terkait dilema moral dilema moral lebih seimbang. Revisi desain ini dilakukan secara online (daring) dengan pakar pendidikan Moral yaitu Prof. Dr. Kama Abdul Hakam pada tanggal 5 November 2021.

### 3.5.6 Uji Coba Produk (Model)

Pada tahap ini uji coba diperluas dengan langkah; a) mengukur efektivitas desain produk media cerita animasi yang dikembangkan; b) uji efektivitas desain menggunakan teknik eksperimen kepada kelas kecil; c) hasil uji coba lapangan lebih luas nantinya menghasilkan desain yang memberikan efektivitas secara substansi maupun metodologinya. Tahap ini uji coba dilakukan kepada siswa kelas V di SDN 4 Kenanga.

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

### 3.5.7 Revisi Produk (Model)

Pada tahap ini merupakan revisi kedua yang dilakukan setelah uji coba produk. Pada tahap revisi produk ini revisi dilakukan terkait dengan evaluasi test yang akan menentukan pertimbangan moral yang perlu diperjelas agar para siswa lebih memahami pilihan yang akan mereka pilih.

### 3.5.8 Uji Coba Produk (Model)

Pada tahap ini produk di uji secara luas/ besar dilakukan di kelas V SDN 1 Tukmudal, SDN 2 Tukmudal dan SDN 1 Babakan. Pengembangan model pembelajaran kognitif moral melalui media media cerita animasi yang bermuara pada teori kognitif moral ini diujikan melalui pembelajaran yang terintegrasi pada tema Lingkungan Sahabat Kita (Tema 8), Sub Tema Manusia dan Lingkungan (Sub Tema 1) adapun hal yang menjadi indikator dalam pembelajaran tersebut adalah; 1) menganalisis nilai-nilai empati, toleransi dan tanggung jawab yang ada dalam media cerita animasi tersebut; 2) menceritakan kembali isi dilema moral tersebut; 3) menyampaikan pendapat terkait keputusan yang diambil; 4) menganalisis dan mendiskusikan pendapat teman lainnya; 5) memutuskan pertimbangan moral yang menjadi pilihan berdasarkan hasil analisis pribadi.

### 3.5.9 Revisi Produk (Model)

Sebelum ke tahap produksi masal atau diseminasi, produk terlebih dahulu direvisi. Revisi yang dilakukan mencakup hasil analisis penggunaan media animasi cerita dilema moral saat pembelajaran dari mulai tahap persiapan sampai dengan evaluasi berdasarkan sintaks rancangan kegiatan yang disusun dalam RPP. Evaluasi untuk melihat ketercapaian hasil skor pre-test dan post-test berdasarkan pada indikator evaluasi pertimbangan moral yang dikembangkan oleh peneliti. Dengan rangkaian revisi produk tersebut, maka *output* dalam pengembangan produk ini adalah Model Pembelajaran Kognitif Moral Melalui Media Media cerita animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

### 3.5.10 Produksi Masal (Diseminasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan diseminasi dan publikasi ilmiah dari hasil pengembangan produk yang dikembangkan. Diseminasi dilakukan di SDN 4 Kenanga dengan dihadiri guru-guru se-Kecamatan Sumber dan Plumbon dengan jumlah 70 orang guru, dalam diseminasi ini juga hadir kordinator wilayah SD

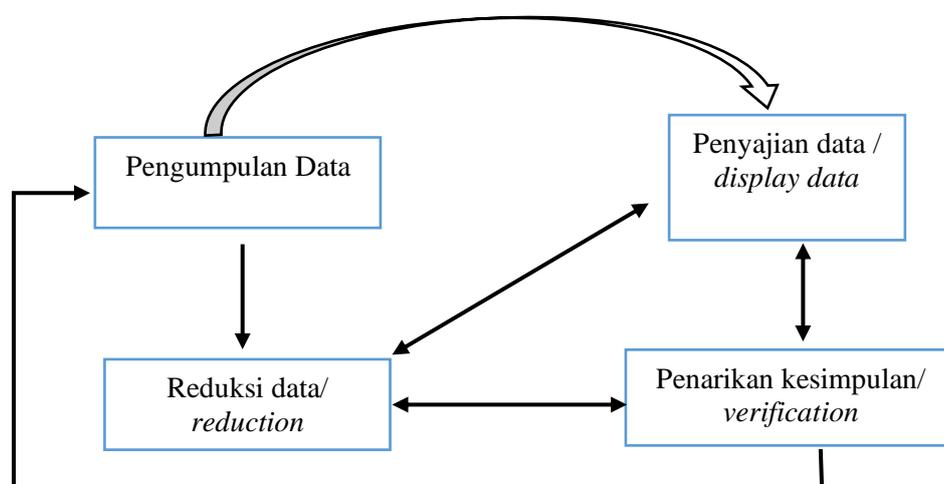
Kecamatan Sumber, kepala sekolah SDN 4 Kenanga dan 20 orang mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Cirebon. Selain itu, pengembangan produk Model Dilema Moral Melalui Media Media cerita animasi ini di publikasi secara ilmiah pada jurnal nasional terindeks Sinta 3, prosiding internasional, jurnal internasional terindeks scopus Q4.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Terdapat dua teknik analisis data yang digunakan berdasarkan pendekatan dan metode penelitian yang menjadi kebutuhan. Analisis pertama menggunakan kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Analisis kedua menggunakan kuantitatif berupa pengolahan skor yang dilakukan sejak penilaian expert judgment dan analisis skor pre-test dan post-test.

#### 3.6.1 Teknik Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data bertujuan untuk menarik kesimpulan dengan tepat berdasarkan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Sugiyono mengungkapkan teknik analisis data kualitatif meliputi proses *reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *data conclusion drawing/ verification* (penarikan kesimpulan) (Sugiyono, 2013: 337).



**Gambar 3. 2 Analisis Data Kualitatif**

Dalam penelitian pengembangan model pembelajaran kognitif moral melalui media cerita animasi ini peneliti menggunakan validitas terkait konten dan isi cerita yang disajikan kepada para penguji terkait kelayakan oleh expert

Aiman Faiz, 2023

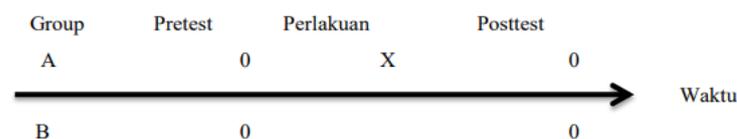
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KOGNITIF MORAL MELALUI MEDIA CERITA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PERTIMBANGAN MORAL SISWA SEKOLAH DASAR**

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

judgement. Sementara untuk tahap perkembangan moral dianalisis melalui moral judgement dari teori Kohlberg yang diujikan pada kelas eksperimen melalui *post test* dan *pre-test*. Selanjutnya dilakukan uji coba luas *post test* dan *pre-test* di kelas V untuk dilakukan uji beda yang dilakukan di SDN 1 Tukmudal, SDN 2 Tukmudal dan SDN 1 Babakan untuk mengukur efektivitas model yang dikembangkan.

### 3.6.2. Analisis Data Kuantitatif

Dalam pendekatan kuantitatif, metode yang digunakan adalah metode eksperimen pada uji coba model terbatas dan uji coba luas (uji beda) untuk mengukur efektivitas model yang dikembangkan. Adapun peneliti memilih pre-experimental design, One – Group Pretest-Posttest Design yang artinya hanya satu kelompok *pre-test* dan *post-test* yang digunakan dalam penelitian ini (McMillan dan Schumacher, 2001, Fraenkel dan Wallen, 1993). Adapun desain tersebut dapat divisualisasikan sebagai berikut:



**Gambar 3. 3 Desain One Group Pretest-Posttest Design**

Desain ini menggambarkan dalam satu waktu kelas eksperimen yang disebut Group A yang mendapat perlakuan diberikan pretest dan posttest sama halnya dengan kelas kontrol yang disebut Group B tidak mendapatkan perlakuan namun diberikan pretest dan posttest.

Dalam penelitian ini terdapat uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji perbedaan. Secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1) Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest pertimbangan moral siswa terdistribusi normal atau tidak. Maka hipotesis yang digunakan adalah :

$H_0$  = data terdistribusi normal

$H_1$  = data tidak terdistribusi normal

Dalam program SPSS ada dua buah teknik pengujian normalitas, yaitu: uji Kolmogorov-Smirnov dan uji Shapiro-Wilk dengan kriteria pengujian Tolak

$H_0$  jika nilai Sig. (p-value)  $< \alpha$  (biasanya  $\alpha = 0,05$ ), untuk kondisi lainnya  $H_0$  diterima. Dari hasil perhitungan jika hasilnya berdistribusi normal maka statistik yang digunakan adalah statistik parametik, namun jika hasilnya tidak berdistribusi normal maka data tidak dilakukan uji homogenitas melainkan dilanjutkan dengan uji statistik non parametik yaitu dengan menggunakan uji *Mann-Whitney*

## 2) Uji perbedaan

Uji-t dilakukan untuk mengetahui apakah antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol terdapat perbedaan kemampuan atau tidak pada pokok-pokok yang menjadi fokus penelitian setelah diberikan perlakuan. Uji-t dilakukan jika data yang dianalisis berdistribusi normal dan homogen. Jika data yang dianalisis berdistribusi normal tetapi tidak homogen, maka digunakan uji-t'. namun jika data yang dianalisis tidak berdistribusi normal dan tidak homogen, maka digunakan uji statistik nonparametrik yaitu *Wilcoxon*. Hal ini dimaksudkan untuk melihat perbedaan dua rata-rata (N-gain). Adapun rumus untuk gain ternormalisasi adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{posttest score} - \text{pretest score}}{\text{maximum possible} - \text{pretest score}}$$

Hasil perhitungan gain kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi yang dikemukakan oleh Hake (1999) sebagai berikut:

**Tabel 3. 16 Klasifikasi Kriteria N-Gain**

<b>N-gain</b>	<b>Kriteria</b>
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Hasil yang diharapkan adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata N-gain hasil pre-test dan post-test. Dengan melihat rata-rata N-gain dari kedua hasil test, rata-rata yang lebih tinggi menunjukkan bahwa pertimbangan moral siswa Sekolah Dasar menggunakan media cerita animasi dilema moral adalah lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol terhadap peningkatan kemampuan pertimbangan moral siswa Sekolah Dasar.

**Tabel 3. 17 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Bentuk Persentase (%)**

Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	
Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Hake,R.R, 1999

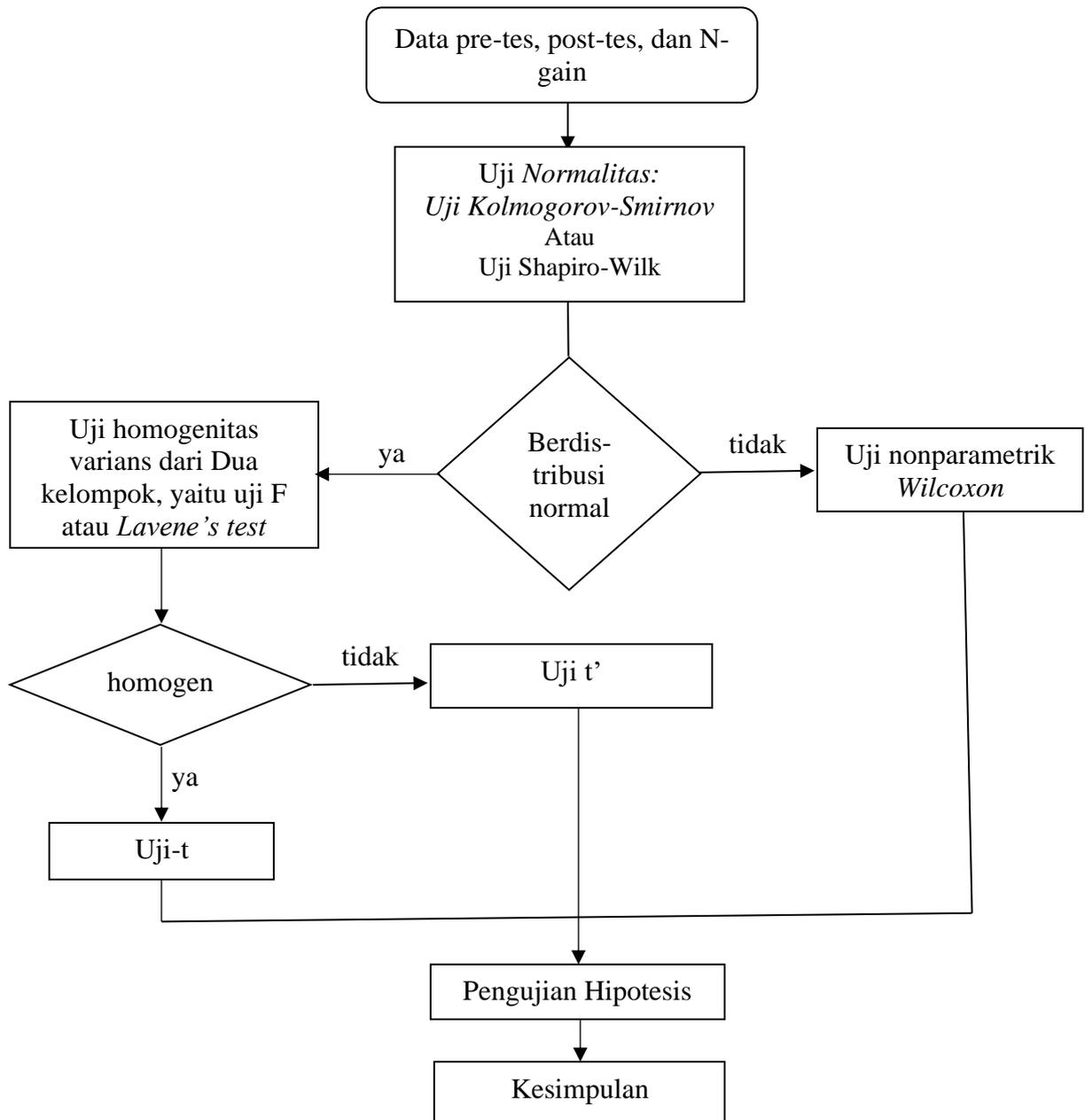
Penjabaran rumus di atas merupakan rumus manual, akan tetapi pada pengolahan data peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 22. Adapun uji yang digunakan dari masing-masing perolehan data dapat dijelaskan dalam tabel berikut;

**Tabel 3. 18 Rumus uji yang digunakan menggunakan SPSS versi 22**

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

### 3.6.3 Diagram Analisis Data

Secara ringkas langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data yang diteliti dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 3. 4 Langkah-langkah Analisis Data**