



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 6463 - 6470

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pembelajaran Kognitif Moral melalui Cerita Dilema Berbentuk Animasi

Aiman Faiz^{1✉}, Kama Abdul Hakam², Juntika Nurihsan³, Kokom Komalasari⁴

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: aimanfaiz@umc.ac.id¹, kama.hakam@gmail.com², juntikanurihsan@upi.edu³, Kokom@upi.edu⁴

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan pembelajaran kognitif moral menggunakan cerita dilema moral berbentuk animasi. Untuk memperoleh informasi penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kepada 25 siswa di SDN 4 Kenangan Kabupaten Cirebon. Berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan pertimbangan moral dari tahap *conventional level 2* menuju tahap konvensional tahap 1 dan 2. Penggunaan cerita animasi mampu memberikan daya tarik bagi siswa, siswa lebih fokus dan memahami konteks cerita dilema yang disajikan. Dengan landasan psikologis siswa yang sesuai dengan generasi saat ini yaitu generasi alpa, pembelajaran sangat cocok diterapkan sehingga menjadi harapan baru dalam upaya memperbaiki kualitas moral dan karakter bangsa Indonesia. Meskipun demikian, penerapan model kognitif moral ini perlu diimplementasikan sejak dini mungkin dan secara kontinyu. Peran guru dalam merancang pembelajaran kognitif moral yang sesuai dengan karakteristik siswa generasi alpa akan sangat ditunggu dan dinantikan oleh para siswa. Dengan demikian pembelajaran kognitif moral yang dikembangkan dalam penelitian ini memberikan solusi praktis bagi pendidikan moral dan karakter yang mengacu pada model pembelajaran abad-21 yang mengedepankan teknologi sebagai alatnya.

Kata Kunci: Pendidikan moral dan karakter, kognitif moral, dilema moral, animasi.

Abstract

This research is to develop moral cognitive learning using a moral dilemma story in the form of animation. To obtain information, this research used descriptive research on 25 students at SDN 4 Kenangan, Cirebon Regency. Based on the results of the study, there was an increase in moral considerations from the conventional level 2 stage to the conventional stage 1 and 2. The use of animated stories was able to attract students, students were more focused and understood the context of the dilemma stories presented. With the psychological foundation of students by the current generation, namely the negligent generation, learning is very suitable to be applied so that it becomes a new hope to improve the moral quality and character of the Indonesian nation. Nevertheless, the application of this moral cognitive model needs to be implemented as early as possible and continuously. The teacher's role in designing moral cognitive learning that is by the characteristics of the negligent generation of students will be eagerly awaited and awaited by students. Thus the moral cognitive learning developed in this study provides practical solutions for moral and character education that refers to the 21st-century learning model that puts technology as a tool.

Keywords: Moral and character education, moral cognitive, moral dilemma, animation.

Copyright (c) 2022 Aiman Faiz, Kama Abdul Hakam, Juntika Nurihsan, Kokom Komalasari

✉ Corresponding author :

Email : aimanfaiz@umc.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3284>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pembahasan tentang moral dan karakter menjadi perdebatan yang tidak ada hentinya, mengingat berbagai kasus moral dan karakter selalu ada dan muncul di Indonesia. Yang menjadi miris adalah kasus yang terjadi tidak hanya muncul dikalangan orang dewasa tetapi di kalangan pelajar pun bermunculan kasus yang berkaitan tentang moral dan karakter. Sebut saja di Cirebon terjadi kasus tawuran siswa SMP yang membawa sajam dan melukai 9 orang siswa (RadarCirebon, 2022).

Padahal pelajaran moral dan karakter selalu muncul dalam proses pendidikan di Sekolah. Akan tetapi seperti tidak ada bekasnya pendidikan moral dan karakter yang diajarkan oleh guru di Sekolah. Dari kejadian demi kejadian tidak bermoral tersebut mengindikasikan bahwa pendidikan moral dan karakter tidak terimplementasikan dengan baik. Sehingga diperlukan kembali kualitas pendidikan moral di Sekolah. Hakam (2011; Wismaliya, 2018; Faiz et al., 2021) mengatakan bahwa pendidikan moral dan karakter yang selama ini diterapkan di Sekolah cenderung indoktrinatif bahkan tak jarang kekerasan menjadi dalih untuk mendidik moral siswa.

Sebenarnya indoktrinatif bukan tidak baik, namun perlu dikolaborasikan antara pendidikan moral yang menekankan indoktrinatif dengan yang mengedepankan konstruktivisme moral. Dari alasan tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya pembaharuan-pembaharuan dalam kajian bidang moral. Salah satunya dengan mengkolaborasikan antara media yang bersifat kekinian dengan konsep pendidikan moral yang mengedepankan berpikir kritis salah satunya menggunakan model kognitif moral.

Media yang kekinian adalah media animasi misalnya, untuk mengembangkan konsep moral konstruktivisme, media animasi bisa diterapkan untuk mengembangkan model kognitif moral. Pembelajaran media animasi bisa lebih efektif dalam menyampaikan materi pendidikan moral Hilir (2021: 10-11). Materi pendidikan moral yang bisa disajikan melalui cerita dilema moral.

Dengan menggunakan media teknologi seperti animasi diharapkan pendidikan moral bisa bertahan lama dalam aspek kognitif siswa sehingga bisa memberikan satu solusi pendidikan moral dan karakter yang selama ini memiliki kekurangan terutama secara praktis dilapangan. Dengan asumsi tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan animasi dalam pembelajaran kognitif moral yang dikolaborasikan dengan cerita animasi. Tidak hanya pengembangan dalam pembelajaran, pendidikan moral juga perlu diterapkan sejak dini mungkin, dilingkungan keluarga maupun dalam pendidikan formal. Untuk itu penelitian ini diterapkan untuk siswa Sekolah Dasar agar penanaman nilai moral dan konstruktivisme moral bisa secara optimal dan berkelanjutan.

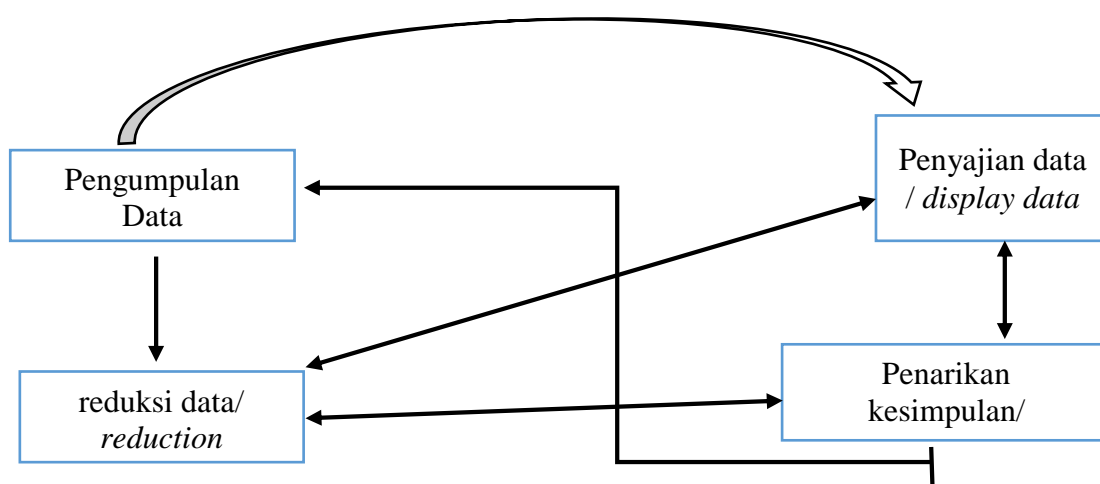
Hal lain yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kognitif moral melalui cerita animasi juga adalah peran guru diperlukan dalam merancang pembelajaran dengan sebaik mungkin. Dalam konstruktivisme moral, guru berfungsi dalam memberikan stimulus moral agar dapat menyusun pembelajaran dengan baik (Mcelwain et al., 2010).

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Herjuno (2017) yang menyimpulkan bahwa melalui cerita dilema moral terapat peningkatan penalaran dan pertimbangan moral. Selanjutnya penelitian, penelitian yang dilakukan Wismaliya (2018) tentang Kognitif Moral dengan Menggunakan Media Cerita Bergambar mampu memberikan ketertarikan belajar dan peningkatan pertimbangan moral melalui cerita dilema moral. Meskipun penelitian yang telah dijelaskan di atas memiliki kemiripan dengan penelitian ini. Namun pada hakikatnya terdapat *GAP research* yang berbeda dari yang lain. Perbedaan itu diantaranya: pertama, penelitian ini menggunakan animasi yang belum pernah dilakukan oleh para peneliti terdahulu karena media yang digunakan kebanyakan menggunakan media cerita bergambar. Dengan media animasi diharap memberikan warna baru dalam khazanah keilmuan di bidang pendidikan moral dan karakter maupun Pendidikan Umum.

Dengan demikian penelitian ini menunjukkan pentingnya peningkatan penalaran dan pertimbangan moral siswa karena penalaran dan pertimbangan harus sering dilakukan agar siswa terbiasa mengambil keputusan yang benar dalam setiap permasalahan yang dihadapinya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif. Adapun objek penelitian ini adalah siswa kelas 5 di SDN 4 Kenanga sebanyak 25 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi selama pembelajaran di kelas saat bulan Januari dan Februari 2022. Peneliti mengambil teknik analisis data yang berasal dari buku Sugiyono (2015) dengan susunan sebagai berikut; 1) pengumpulan data, pada tahap ini penelitian melakukan pengumpulan data dari hasil observasi dan wawancara terkait penggunaan model kognitif moral dengan pengembangan cerita dilema moral animasi; 2) reduksi data, tahap ini peneliti melakukan reduksi dimana data yang sesuai dan tidak sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian; 3) penyajian data, pada tahap ini peneliti menyajikan data hasil reduksi yang sudah dipilih; 4) kesimpulan, pada tahap ini peneliti melakukan penarikan kesimpulan secara valid, jika diperlukan dilakukan triangulasi data. Alur analisis tersebut dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar dibawah ini:



Gambar 1: alur analisis data (Sugiyono, 2013; Faiz et al., 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan moral dan karakter bertujuan untuk memperbaiki kondisi sosial. Pemikiran Kirschenbaum (1992) secara komprehensif mengatakan bahwa melalui pendidikan bertujuan untuk memperbaiki moral bangsa karena muatan pendidikan nilai dan karakter ditujukan untuk mencegah kenakalan remaja, degradasi moral dan lainnya. Hal tersebut agar siswa mampu menentukan nilai dirinya sehingga mampu memfilter nilai yang negatif menjadi nilai positif yang bermanfaat tidak hanya untuk dirinya namun juga untuk orang lain (Syamsuar & Reflianto, 2019: 6) (Faiz & Kurniawaty, 2022).

Saat ini Pembelajaran yang dikembangkan menggunakan media animasi memiliki kualitas yang mampu memanfaatkan konsep *the best possible educational technology*. (Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, 2018). Sebagaimana karakteristik generasi saat ini yang mengedepankan teknologi sebagai alat untuk menunjang pembelajaran (Syamsuar & Reflianto, 2019; 8).

Penggunaan cerita dilema moral atau moral konstruktivisme dengan mengedepankan media animasi mampu memberikan peningkatan kemampuan pertimbangan moral pada siswa kelas 5 di SDN 4 Kenanga. Berdasarkan pada hasil uji siswa kelas 5 berada pada level *pre-conventional level 1* dan 2. Data tersebut diperoleh berdasarkan hasil observasi dan wawancara terkait dilema hipotesis dengan judul “Dilema Doni” yang dikembangkan peneliti, terinspirasi dari dilema heinz karya Kohlberg. Inti dalam cerita ini adalah seorang ibu yang sakit keras memerlukan obat, namun obat tersebut sangat mahal sehingga anaknya yang tidak punya uang berniat untuk mencuri, dalam kasus ini para responden harus mengambil keputusan moral

diantaranya; 1) menolong ibunya yang sedang sakit dengan mencuri obat; 2) tidak mencuri obat agar tidak di penjara.

Hasil wawancara, sebanyak 15 siswa memilih tidak mencuri dan mencari alternatif lain dengan berusaha meminjam uang agar bisa membeli obat dengan tidak mencuri. Sedangkan sebanyak 10 orang siswa lebih memilih mencuri obat jika memang kondisinya sangat urgent dan sisanya memilih ragu-ragu atau hanya mendengar argumen teman-temannya dalam diskusi tersebut.

Salah satu siswa berpendapat “Doni sebagai pemeran dalam cerita tersebut mungkin bisa mencari alternatif dengan cara meminjam uang ke tetangganya, atau menjual barang berharga yang dia miliki, karena jika dia mencuri mungkin akan dipenjara, hal demikian bukannya menyelesaikan masalah namun menambah masalah baru karena ibunya tidak bisa dia rawat”. Dalam hal ini mahasiswa yang memilih pertimbangan moral demikian menunjukkan pada level *pra-conventional* level 1, dimana individu tersebut menghindari hukuman yang bisa menimbulkan kesengsaraan dan membuat dia dipenjara.

Dalam wawancara yang sama, sebanyak 10 siswa memilih untuk mengambil obat tersebut apapun risikonya, alasan mengambil obat tersebut karena mereka membayangkan kondisi ibunya yang sangat parah dan frustrasi nya Doni sehingga mencuri merupakan cara yang bisa dia lakukan dalam kondisi yang kritis. Mengobati ibunya merupakan kewajiban karena ibunya yang melahirkan dan merawatnya sejak kecil. Salah satunya siswa mengungkapkan bahwa “kita harus berbakti kepada orang tua karena ketika kecil orang tua sudah merawat kita dengan baik”. Dengan demikian, fokus dilema yang dikembangkan yang berjudul “Merawat Ibuku” tersebut mencerminkan konflik antara kewajiban untuk menyelamatkan nyawa dan kewajiban untuk menghormati hukum di sisi lain (Nadarevic & Kroneisen, 2020).

Pada akhir pembelajaran, dilakukan refleksi terkait pembelajaran pendekatan konstruktivisme dengan metode dilema moral. Hasil refleksi perkuliahan yang dilakukan melalui wawancara dalam *zoom meeting* menunjukkan bahwa adanya *instructional effects* yang dirasakan mahasiswa secara *knowing* para mahasiswa memahami konsep dilema moral yang kedepannya dibutuhkan dalam proses pembelajaran di sekolah bagi calon guru sekolah dasar. Selain *instructional effects*, *nurturant effects* yang diharapkan diantaranya terbukanya pemikiran mahasiswa dan meningkatnya pertimbangan penalaran moral para mahasiswa dari hasil mendengar argumen dari teman sebaya. Sebagaimana yang diungkapkan Nucci dan Narvaez (2014) bahwa dengan melakukan diskusi dilema moral merupakan sarana penting untuk membantu individu mengambil perspektif orang lain. Hal tersebut berguna untuk mengangkat atau mencapai pertimbangan moral satu tahap lebih tinggi dari sebelumnya berdasarkan hasil diskusi dengan teman sejawat yang berada satu level di atasnya. Hal tersebut karena adanya *cognitive restructuring* yang menimbulkan disonansi kognitif sehingga menstimulus individu untuk berpikir, memecahkan masalah yang kompleks dalam *cognitive restructuring* (Hakam, 2008: 75).

Pada pertemuan kedua, dilema moral disajikan menggunakan animasi agar tidak cenderung abstrak bagi para siswa. Hasilnya cukup memberikan efek yang baik dalam peningkatan pertimbangan moral siswa dan daya tarik siswa untuk mengikuti pembelajaran.



Gambar 2. Siswa sedang memperhatikan layar infocus dalam pembelajaran kognitif moral melalui cerita animasi

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran yang disajikan oleh peneliti mampu menarik perhatian siswa. Selama pembelajaran, siswa terfokus untuk memperhatikan alur cerita animasi yang disajikan. Dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan media kertas dan cerita dari guru. Pembelajaran menggunakan media animasi mampu memberikan respon yang positif. Hal demikian sejalan dengan pemikiran Bonk dan Dennen (2003 dalam Munir, 2017) yang mengungkapkan bahwa sebagai alat bantu, media mampu menarik perhatian dan memperjelas materi pembelajaran, selain itu dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang mampu mempengaruhi situasi dan kondisi belajar untuk mencapai tujuan yang telah didesain.

Hal lain yang menarik adalah para siswa yang sebelumnya cenderung pasif, akan tetapi saat menggunakan media pembelajaran animasi, sikap pasif siswa berkurang. Hal demikian sebagai mana diungkapkan oleh (Nurdyansyah, 2019; 59-60) bahwa media dapat merangsang perhatian, minat dan daya berpikir siswa lebih aktif lagi. Hal ini menunjukkan bahwa media yang berupa animasi mampu memberikan daya tarik dan cenderung digemari oleh siswa (Fikri & Ade Sri, 2018: 3).

Dengan hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan animasi memberikan dampak yang lebih tinggi terutama dalam hal nilai. Salah satu fokus yang dikembangkan adalah pertimbangan moral. Hasil berbeda dari sebelumnya juga terlihat, siswa yang sebelumnya berada pada level pre-conventional level 1, mulai menunjukkan peningkatan ke arah pre-conventional level 2 dan conventional level 1 dalam teori pertimbangan moral (Kohlberg & Hersh, 1977).

Hasil tersebut menguatkan argumen Mayer, R. E., & Anderson (1991) bahwa nilai dalam pembelajaran bisa lebih baik atau naik apabila disajikan menggunakan narasi dan animasi. Tak hanya itu Mayer dan Anderson (1992; Faiz et al., 2021) menyebutkan bahwa dalam animasi terdapat instruksi yang jelas sehingga membantu siswa dalam menghubungkan materi dengan pemikiran kritis siswa yang memiliki efek bagi peningkatan pemahaman kognitif siswa. Dengan demikian, adanya animasi yang divisualisasikan memberikan dampak yang lebih baik lagi karena siswa mampu berpikir secara kongkrit.

Adanya peningkatan pertimbangan moral melalui media animasi menurut (Werhane, 1998; Wang, 2019: 10) memberikan salah satu upaya dalam menangkal moral dan karakter yang tidak baik dikemudian hari. Dengan penalaran dan pertimbangan moral menggunakan animasi mampu menstimulus kognitif dan imajinasi penalaran siswa sehingga dapat membantu siswa dalam berpikir sempit tentang situasi moral mereka

dan memungkinkan mereka untuk bertindak lebih bermoral. Artinya bahwa secara imajinatif penggunaan animasi dapat meingkatkan penalaran imajinasi sehingga mengantarkan individu lebih bermoral dalam kehidupannya. Karena seyogyanya manusia adalah makhluk yang bermoral namun perlu dilatih dan distimulus dalam kehidupan sehari-hari salah satunya melalui pembelajaran sebagaimana yang diungkapkan oleh de Oliveira-Souza & Moll (2019) bahwa manusia pada dasarnya adalah makhluk bermoral dengan pengalaman moral yang meliputi setiap sudut kehidupan sehari-hari. Kualitas moral-lah yang membedakan pertimbangan dan tanggung jawab atas pilihan moralnya tersebut. Fungsi pendidikan sangat berperan dalam menstimulusnya.

Dengan demikian pembelajaran kognitif moral yang dikembangkan dalam penelitian ini memberikan solusi praktis bagi pendidikan moral dan karakter yang mengacu pada model pembelajaran abad-21 yang mengedepankan teknologi sebagai alatnya. Sebagaimana mengacu pada *21st Century Partnership Learning Framework* (Fadlurrohman et al., 2020: 180) bahwa pendidikan pada abad-21 ini memberikan dampak yang lebih baik lagi dalam hal kreativitas dan inovasi; penggunaan informasi dan pemanfaatan teknologi sebagai literasi digital; dan juga mampu memberikan kemampuan beradaptasi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain sesuai dengan pembelajaran abad-21, secara psikologis kondisi siswa Sekolah Dasar saat ini yang identik dengan kemampuan penggunaan media teknologi disebut juga dengan generasi alpha kelahiran tahun 2011 – 2025 (Christina Sterbenz, 2015). Tentunya untuk proses belajar mengajar generasi alpha ini perlu dibedakan dengan kondisi yang ada. Guru perlu kreatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, pembelajaran yang semula konvensional harus dirubah menjadi inkonvensional atau modern. Salah satunya menggunakan media animasi dalam pembelajaran.

Sebagaimana umumnya, pada bagian akhir artikel penelitian ini tentunya memiliki keterbatasan terutama dalam pembuatan materi karena membuat animasi dan menyusunnya memerlukan waktu yang tidak lama. Sehingga diperlukan waktu dan dukungan materil yang tidak sedikit.

KESIMPULAN

Model kognitif moral dengan pendekatan konstruktivisme masih awam diterapkan oleh para guru di Sekolah Dasar. Untuk itu kesimpulan dalam penelitian ini menekankan bahwa dalam pendidikan moral dan karakter tidak hanya indoktrinatif saja yang bisa diterapkan di sekolah. Pendidikan moral juga bisa berupa penalaran dan pertimbangan moral untuk membahas isu-isu moral. Penggunaan kognitif moral dengan media animasi mampu meningkatkan dan menstimulus penalaran berpikir kritis siswa dalam hal pertimbangan moral. Siswa dapat lebih fokus memahami konteks cerita dilema moral karena bantuan media pembelajaran yang berbentuk animasi sebagaimana karakteristik siswa saat ini yang disebut generasi alpha. Dengan demikian pembelajaran kognitif moral yang dikembangkan dalam penelitian ini memberikan solusi praktis bagi pendidikan moral dan karakter yang mengacu pada model pembelajaran abad-21 yang mengedepankan teknologi sebagai alatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Christina Sterbenz. (2015). *Here's Who Comes After Generation Z And They'll Be The Most Transformative Age Group Ever*. Business Insider. Drath.
- De Oliveira-Souza, R., & Moll, J. (2019). Moral Conduct And Social Behavior. In *Handbook Of Clinical Neurology* (1st Ed., Vol. 163). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-804281-6.00016-1>
- Direktorat Jenderal Pembelajaran Dan Kemahasiswaan. (2018). Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Edisi Iii. In *Direktorat Jenderal Pembelajaran Dan Kemahasiswaan Kementerian*

- 6469 *Pembelajaran Kognitif Moral melalui Cerita Dilema Berbentuk Animasi – Aiman Faiz, Kama Abdul Hakam, Juntika Nurihsan, Kokom Komalasari*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3284>
- Riset Teknologi Dan Pendidikan Tinggi* (Vol. 53, Issue 9, Pp. 1689–1699).
<https://doi.org/10.1017/Cbo9781107415324.004>
- Fadlurrohim, 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., 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., & Kurniawaty, I. (2022). Urgensi Pendidikan Nilai Di Era Globalisasi. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3222–3229.
- Faiz, A., Parhan, M., & Ananda, R. (2022). Paradigma Baru Dalam Kurikulum Prototipe. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1544–1550.
- Faiz, A., & Soleh, B. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 68–77. <https://doi.org/10.22219/Jinop.V7i1.14250>
- Fikri, H., & Ade Sri, M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.
- Hakam, K. A. (2008). *Pendidikan Nilai*. Value Press.
- Hakam, K. A. (2011). Pengembangan Model Pembudayaan Nilai-Moral Dalam Pendidikan Dasar Di Indonesia : Studi Kasus Di Sekolah Dasar Negeri Bandungrejosari 1 Kota Malang , Jawa Timur. *Sosiohumanika*, 4(2), 159–184.
- Herjuno, T. N. (2017). Upaya Peningkatan Penalaran Moral Melalui Materi Cerita Dilema Moral Pada Siswa Smkn 6 Yogyakarta. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konselin*, 3(2), 135–, 135–141.
- Hilir., A. (2021). *Teknologi Pendidikan Di Abad Digital*.
- Kirschenbaum, H. (1992). *A Comprehensive Model For Values Education And Moral Education*. Phi Delta Kappan, 73, 771–776.
- 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>
- Mayer, R. E., & Anderson, R. B. (1991). Animations Need Narrations: An Experimental Test Of A Dual-Coding Hypothesis. *Journal Of Educational Psychology*, 83(4), 484.
- Mcelwain, N. L., Olson, S. L., & Volling, B. L. (2010). Access Details : Access Details : Free Access Early Education & Development Concurrent And Longitudinal Associations Among Preschool Boys ' Conflict Management , Disruptive Behavior , And Peer Rejection Concurrent And Longitudinal Associations Among Presc. *Early Education And Development*, 13(3), 245–264.
<https://doi.org/10.1207/S15566935eed1303>
- Munir. (2017). Pembelajaran Digital. In *Alfabeta*.
- Nadarevic, L., & Kroneisen, M. (2020). Easy On The Mind, Easy On The Wrongdoer? No Evidence For Perceptual Fluency Effects On Moral Wrongness Ratings. *Cognition*, 196(December 2019), 104156.
<https://doi.org/10.1016/J.Cognition.2019.104156>
- Nucci Dan Narvaez. (2014). *Handbook Pendidikan Moral Dan Karakter*. Nusa Media.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (Pandi Rais (Ed.)). Umsida Press.
- Radarcirebon. (2022). *Daftar Korban Tawuran Di Talagaremis, 9 Siswa Palimanan Luka Bacok*. Radarcirebon.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta.*, April 2015, 31–46.
<https://doi.org/10.1017/Cbo9781107415324.004>

- 6470 *Pembelajaran Kognitif Moral melalui Cerita Dilema Berbentuk Animasi – Aiman Faiz, Kama Abdul Hakam, Juntika Nurihsan, Kokom Komalasari*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3284>
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Wang, L. (2019). Creativity As A Pragmatic Moral Tool. *Journal Of Business Research*, 96(October 2018), 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.10.009>
- Wismaliya, R. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Kognitif Moral Dengan Menggunakan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pertimbangan Moral Siswa Sekolah Dasar: Penelitian Dan Pengembangan Model Pembelajaran Di Sdn 2 Pasirtamiang Ciamis*. Universitas Pendidikan Indonesia.