



## Efektivitas Penggunaan Media Lagu dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Najwa Mayzamzami Ihda Shafa<sup>1\*</sup>, Waki'a<sup>2</sup>, Habib Maulana Afrizal<sup>3</sup>, Yuni Nabilatul Alawiyah<sup>4</sup>, Agung Setyawan<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Trunodjoyo Madura  
[240611100098@student.trunojoyo.ac.id](mailto:240611100098@student.trunojoyo.ac.id)

### Abstrak

*This research aims to enhance the understanding of religious diversity in Indonesia among second-grade students at SDN Tanjung Jati 2 by integrating song media with interactive PowerPoint presentations. The study was initiated due to low student comprehension of the attributes of the six official religions, attributed to ineffective conventional teaching methods. Using the Kemmis and McTaggart Classroom Action Research (CAR) model across two cycles, the study involved 12 students and collected data through observation, student worksheets (LKPD), and documentation. The results showed a significant improvement: in Cycle I, using conventional PPT methods, only 33.3% (4 out of 12 students) completed the worksheets accurately; however, in Cycle II, after implementing song-based media and group games, 100% of the students (12 out of 12) achieved correct results. These findings demonstrate that song media effectively stimulates multimodal memory, fosters a fun and collaborative learning environment, and significantly improves conceptual understanding.*

**Keyword:** *Song-based media; religious diversity; Pancasila education; classroom action research; elementary school.*

---

#### Riwayat artikel:

Dikirim:  
26 mei 2026

Revisi  
08 Juni 2026

Diterima  
01 Juli 2026



© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

---

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik sebagai warga negara yang cerdas, berkarakter, serta menjunjung tinggi nilai kebangsaan. Salah satu materi esensial di kelas II Sekolah Dasar adalah keberagaman agama di Indonesia, yang mencakup pengenalan nama agama, tempat ibadah, hari besar keagamaan, dan kitab suci dari enam agama resmi yang diakui negara. Pemahaman terhadap materi ini sangat penting karena Indonesia merupakan bangsa yang majemuk, dan sikap toleransi antarumat beragama harus ditanamkan sejak dini (Kusumawati 2025; Sari, 2023)

Namun, berdasarkan observasi awal di kelas II SDN Tanjung Jati 2, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap detail atribut keagamaan masih tergolong rendah. Siswa cenderung cepat lupa dan mengalami kebingungan saat mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) mandiri, terutama dalam membedakan kitab suci dan hari besar antar agama (Octavyanti et al., 2024). Kondisi ini diperburuk oleh dominasi metode ceramah dan penggunaan media PowerPoint satu arah yang belum mampu mendukung retensi ingatan jangka panjang siswa (Firanata et al., 2024; Marwati et al., 2024).

Siswa kelas II berada pada rentang usia 7-8 tahun yang menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget telah memasuki tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak memerlukan stimulasi sensorik dan memiliki kecenderungan alami menyukai musik, rima, dan gerakan tubuh, sehingga metode pembelajaran yang melibatkan elemen tersebut akan lebih efektif (Octavyanti et al., 2024; Basori & Dwidarti, 2026).

Penggunaan media lagu merupakan inovasi yang mengintegrasikan unsur musik, melodi, dan lirik bermuatan materi pelajaran sehingga menciptakan pengalaman belajar yang bersifat multimodal. Lagu berfungsi sebagai “jembatan” memori yang memudahkan siswa mengingat konsep-konsep abstrak, karena unsur ritme dan melodi merangsang kerja otak kanan dan kiri secara bersamaan (Octavyanti et al., 2024). Hal ini juga didukung oleh temuan (Lu et al., 2024) yang melalui tinjauan sistematis dan meta-analisis membuktikan bahwa pelatihan musik secara signifikan meningkatkan fungsi eksekutif anak usia prasekolah, termasuk

kemampuan memori kerja, perhatian terfokus, dan fleksibilitas kognitif, yang merupakan fondasi penting bagi kesiapan belajar siswa kelas rendah.

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memerlukan inovasi media yang mampu menjembatani konsep abstrak tentang keberagaman dengan pengalaman konkret siswa. Media lagu menjadi pilihan strategis karena musik terbukti mampu menjadi sarana penyampai pesan prososial yang efektif untuk meningkatkan empati dan keterikatan emosional siswa terhadap materi yang diajarkan (Hong et al., 2025). Di era digital saat ini, integrasi teknologi seperti video pembelajaran terbukti meningkatkan kelancaran komunikasi dan pemrosesan informasi secara auditori maupun visual bagi siswa (Toleuzhan et al., 2023).

Penggunaan media lagu didukung oleh sejumlah teori relevan. Teori Multiple Intelligences Howard Gardner menyatakan bahwa lagu menggabungkan kecerdasan musikal dan linguistik sehingga memungkinkan siswa belajar lebih holistik. Teori Dual Coding Paivio menegaskan bahwa penggunaan dua saluran informasi secara bersamaan - verbal dan auditori - meningkatkan efektivitas pemrosesan dan penguatan memori (Basori & Dwidarti, 2026) Berbagai penelitian empiris telah membuktikan manfaat ini: (Asriani & Andaryani, 2025) menemukan bahwa media lagu efektif meningkatkan pemahaman siswa SD, sementara (Marwati et al., 2024) melaporkan peningkatan minat dan pemahaman hingga 94,44% pada siklus ketiga penerapan audio lagu. Dalam konteks Pendidikan Pancasila secara khusus (Arofaturrohman et al., 2023) membuktikan bahwa media lagu membuat siswa lebih aktif, antusias, dan mampu memahami materi hafalan secara bermakna.

Hal ini sejalan dengan temuan bahwa penggunaan media berbasis lagu dan animasi merupakan solusi inovatif dalam memecahkan kebekuan belajar pada materi-materi yang bersifat hafalan faktual (Zakiyah et al., 2024). Secara kognitif, keunggulan media lagu terletak pada kemampuannya melakukan penyelarasan emosi antara melodi dan pesan dalam lirik, sehingga mempermudah otak dalam melakukan pengkodean memori jangka panjang (de Matos et al., 2023; Arofaturrohman et al., 2023). Selain itu, aktivitas menyanyi bersama di kelas menciptakan ekosistem belajar yang suportif dan mampu menurunkan tingkat

kecemasan belajar serta memberikan stimulasi psikologis yang positif bagi siswa kelas rendah (Nijman et al., 2023).

Pengembangan media lagu juga harus memperhatikan aspek inklusivitas agar seluruh siswa dengan berbagai latar belakang kemampuan dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan musikal di kelas (Tarantini, 2023). Melalui pendekatan pedagogi musik yang terstruktur, penggunaan lagu tidak hanya sekadar hiburan, tetapi menjadi instrumen pembelajaran yang kuat untuk menanamkan nilai toleransi keberagaman secara berkelanjutan (Higgins & Gibson, 2024). Pentingnya penanaman nilai toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman suku bangsa melalui pendidikan kewarganegaraan ini juga ditegaskan oleh (Azzahra et al., 2023) yang menyatakan bahwa penerapan nilai toleransi terhadap keberagaman suku bangsa dalam Pendidikan Kewarganegaraan merupakan fondasi esensial dalam membentuk identitas kebangsaan siswa yang inklusif dan harmonis sejak jenjang pendidikan dasar.

Meskipun penelitian tentang media lagu sudah cukup banyak, kajian yang secara spesifik meneliti efektivitasnya pada materi keberagaman agama di kelas rendah masih sangat terbatas (Asriani & Andaryani, 2025; Kusumawati & Mardianti, 2025). Penelitian ini bertujuan mengisi gap tersebut dengan mengkaji secara empiris efektivitas media lagu “Keberagaman Agama” dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas II SDN Tanjung Jati 2 melalui desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus dengan model Kemmis dan McTaggart.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang didukung data kuantitatif. Desain ini dipilih sesuai dengan tujuan penelitian, yakni memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui langkah-langkah yang terstruktur, reflektif, dan berkelanjutan. Prosedur penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting), yang dilaksanakan dalam dua siklus berulang.

Penelitian dilaksanakan di SDN Tanjung Jati 2 dengan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas II yang berjumlah 12 siswa. Variabel tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan media lagu “Keberagaman Agama” yang dipadukan dengan media PowerPoint interaktif dan kegiatan permainan kelompok, sedangkan variabel yang diukur adalah pemahaman konsep siswa tentang atribut enam agama resmi di Indonesia.

Instrumen pengumpulan data terdiri atas: (1) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai alat ukur utama pemahaman kognitif siswa pada setiap akhir siklus; (2) lembar observasi untuk memantau keterlibatan dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung; serta (3) dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif dengan menghitung jumlah dan persentase siswa yang mampu mengisi LKPD dengan tepat dan benar. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila seluruh atau mayoritas siswa ( $\geq 75\%$ ) dapat menjawab LKPD dengan benar.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Prasiklus merupakan kondisi awal di mana pembelajaran dilakukan menggunakan metode konvensional berupa penayangan PPT tentang keberagaman agama, kemudian siswa diminta mengisi LKPD secara mandiri. Berdasarkan refleksi prasiklus, dirancang perbaikan pada siklus I dengan menambahkan media video lagu “Keberagaman Agama” yang dinyanyikan bersama oleh guru dan siswa, dilanjutkan dengan permainan kelompok yang terbagi menjadi tiga kelompok untuk mendorong kolaborasi aktif, dan diakhiri dengan pengisian LKPD sebagai alat ukur pemahaman.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pemahaman konsep dalam pembelajaran di sekolah dasar tidak dapat dilepaskan dari pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Lagu sebagai media pembelajaran merupakan bentuk komunikasi audiovisual yang secara alamiah mampu menarik perhatian anak, karena melibatkan unsur melodi, ritme, dan lirik secara bersamaan. Penggunaan lagu dalam konteks pendidikan terbukti memberikan dampak positif tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan sosial siswa. (Flobamorata

et al., 2023) membuktikan secara empiris bahwa siswa yang belajar menggunakan media lagu memiliki kemampuan kognitif yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar tanpa media lagu, khususnya dalam hal pemahaman dan daya ingat jangka panjang terhadap materi pembelajaran. Senada dengan hal ini, (Bao, 2023) mengungkapkan bahwa penggunaan lagu dalam pembelajaran tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada perkembangan emosional siswa, karena unsur musikal dalam lagu mampu membangun keterlibatan afektif yang memperkuat motivasi dan apresiasi siswa terhadap materi yang dipelajari.

Dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, integrasi media digital seperti video lagu ke dalam kegiatan belajar mengajar di kelas rendah terbukti memperkuat pemahaman konsep. (Febrini et al., 2024) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran karakter dan nilai-nilai pada jenjang pendidikan dasar mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan mempercepat internalisasi nilai yang diajarkan. Senada dengan hal tersebut, (Pinem & Rahmawan, 2023) menunjukkan bahwa elemen-elemen media digital, termasuk audio dan visual yang tersinkronisasi, berperan signifikan dalam meningkatkan capaian belajar siswa, terutama pada materi yang menuntut hafalan dan pemahaman detail faktual.

Selain aspek kognitif media lagu juga memiliki dimensi sosial-budaya yang kuat. (Hanif & Sri Maruti, 2024) mengemukakan bahwa tradisi musik komunal, yakni aktivitas bernyanyi bersama-sama dalam kelompok, terbukti mampu mempererat ikatan sosial antaranggota kelompok dan membangun rasa saling memiliki terhadap nilai-nilai yang dinyanyikan. Prinsip ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran keberagaman agama, di mana siswa tidak sekadar menghafal atribut agama secara mekanis, tetapi diajak untuk merayakan dan menghargai keberagaman tersebut melalui pengalaman bernyanyi bersama yang kolektif dan menyenangkan.

Lebih lanjut, lagu sebagai media pembelajaran juga berkontribusi pada pengembangan kemampuan literasi dan kosakata siswa. (Muchitsch, 2024) menjelaskan bahwa praktik-praktik multimodal yang melibatkan teks, melodi, dan pengulangan ritmis secara aktif melatih kemampuan siswa dalam menghubungkan

kata-kata dengan makna secara kontekstual. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran PPKn yang banyak mengandung kosakata spesifik terkait agama dan kebudayaan. Proses pengulangan lirik lagu yang dilakukan secara berulang-ulang di kelas menciptakan penguatan (reinforcement) alami terhadap kosakata dan konsep yang diajarkan.

Dimensi spiritual dan nilai dalam lagu juga menjadi pertimbangan penting dalam konteks pembelajaran PPKn tentang keberagaman agama. (Thornton, 2023) menegaskan bahwa lagu yang bermuatan nilai spiritual dan keagamaan memiliki kekuatan luar biasa dalam membentuk keyakinan, sikap, dan perilaku individu, karena dimensi emosional dalam musik memperkuat penerimaan pesan nilai secara kognitif. Dengan demikian, penggunaan lagu “Keberagaman Agama” dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu menghafal, tetapi juga sebagai media pembentukan sikap toleran dan apresiatif terhadap perbedaan agama sejak usia dini.

Kontribusi aktivitas kelompok dalam memperkuat pemahaman melalui lagu juga perlu mendapat perhatian khusus. (Malapane et al., 2024) menyatakan bahwa proses transmisi pengetahuan yang melibatkan komunitas belajar secara bersama, termasuk menyanyikan dan mendiskusikan makna lagu dalam kelompok, jauh lebih efektif dibandingkan belajar secara individual karena mengaktifkan dimensi sosial dari proses konstruksi pengetahuan. Dalam konteks penelitian ini, pembagian siswa ke dalam tiga kelompok saat permainan berbasis lagu justru menciptakan ekosistem belajar kooperatif yang memperkuat pemahaman masing-masing anggota kelompok melalui interaksi dan kolaborasi aktif. Hal ini juga didukung oleh (Septikasari et al., 2024) yang menekankan pentingnya asesmen kebutuhan belajar siswa agar strategi pembelajaran yang dipilih benar-benar sesuai dengan kondisi dan konteks siswa, sehingga proses penerapan media lagu dalam kelompok dapat berjalan secara optimal dan terukur. Dengan landasan teoretis yang kuat ini, penggunaan media lagu dalam penelitian tindakan kelas ini tidak sekadar merupakan variasi metode, melainkan merupakan strategi pembelajaran yang secara ilmiah terbukti efektif, inklusif, dan bermakna bagi perkembangan pemahaman siswa kelas rendah.

## **Deskripsi Hasil Penelitian Pada Setiap Siklus**

### **a. Prasiklus: Kondisi Awal (Pembelajaran Berbasis PPT Konvensional)**

Pada prasiklus, peneliti melakukan observasi pembelajaran dengan menerapkan metode yang umum digunakan di kelas, yaitu penayangan materi keberagaman agama di Indonesia melalui media PowerPoint (PPT). Materi yang ditampilkan mencakup nama-nama agama resmi, kitab suci, tempat ibadah, dan hari besar keagamaan dari keenam agama. Setelah penyampaian materi, siswa diminta mengisi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara mandiri untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman mereka.

Hasil pengisian LKPD pada prasiklus menunjukkan bahwa dari 12 siswa yang hadir, hanya 4 siswa (33,3%) yang mampu menjawab LKPD dengan tepat dan benar, sedangkan 8 siswa lainnya (66,7%) masih melakukan kesalahan dalam menjawab. Siswa umumnya mengalami kebingungan dalam membedakan kitab suci, tempat ibadah, dan hari besar antar agama. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional berbasis PPT satu arah belum efektif dalam membangun pemahaman siswa yang bermakna. Hal ini selaras dengan temuan (Marwati et al., 2024) bahwa metode konvensional terbukti tidak efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan retensi ingatan siswa kelas rendah.

Berdasarkan hasil observasi, siswa tampak pasif selama pembelajaran berlangsung. Minimnya interaksi antara guru dan siswa, serta tidak adanya aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif, menjadi faktor utama rendahnya pemahaman siswa. Kondisi ini menjadi dasar refleksi dan perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus I, dengan menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan melibatkan seluruh siswa secara aktif.

### **b. Siklus I: Penerapan Media Lagu, Video, dan Permainan Kelompok**

Berdasarkan refleksi Prasiklus, peneliti merancang pembelajaran yang lebih inovatif pada siklus I. Pembelajaran diawali dengan penayangan PPT materi keberagaman agama sebagai pengantar, kemudian dilanjutkan dengan penayangan video berupa lagu “Keberagaman Agama”. Lagu tersebut memuat lirik yang berisi nama agama, kitab suci, tempat ibadah, dan hari besar secara terstruktur dan mudah diingat. Guru dan seluruh siswa menyanyikan lagu tersebut bersama-sama,

sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan penuh semangat (Arofaturrohman et al., 2023; Asriani & Andaryani, 2025).

Setelah kegiatan menyanyi bersama, pembelajaran dilanjutkan dengan permainan sederhana berbasis materi. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok secara merata, dan setiap kelompok berkolaborasi menjawab pertanyaan tentang atribut keagamaan yang telah dipelajari melalui lagu. Selama sesi permainan, seluruh siswa tampak aktif, antusias, dan saling mendukung satu sama lain dalam satu tim. Aktivitas kelompok ini mendorong terjadinya pembelajaran kolaboratif yang bermakna, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam memproses dan mengaplikasikan pengetahuan mereka (Ramli et al., 2024; Mayan Sari, 2024). Relevansi pendekatan permainan berbasis kelompok ini juga dikuatkan oleh (Alotaibi, 2024) yang melalui tinjauan sistematis dan meta-analisis menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) pada pendidikan anak usia dini secara konsisten meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pencapaian kognitif siswa, menjadikannya strategi yang sangat efektif untuk diterapkan di kelas rendah sekolah dasar.

Setelah permainan selesai, untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa, peneliti memberikan LKPD kepada seluruh siswa untuk dikerjakan secara individu. Hasilnya sangat memuaskan: dari 12 siswa, seluruhnya berhasil menjawab LKPD dengan tepat dan benar, sehingga ketuntasan mencapai 100%. Peningkatan yang sangat signifikan ini membuktikan bahwa kombinasi media lagu, video, dan permainan kelompok secara efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman agama di Indonesia (Octavyanti et al., 2024; Flobamorata et al., 2023) et al., 2023). Temuan ini selaras dengan kajian sistematis yang mengonfirmasi bahwa pembelajaran berbasis lagu secara konsisten meningkatkan retensi konseptual pada pendidikan anak usia dini.

### **c. Perbandingan Hasil Prasiklus dan Siklus I**

Perbandingan hasil antara Prasiklus dan siklus I menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Tabel 1 berikut menyajikan rekapitulasi perbandingan ketuntasan pengisian LKPD siswa pada kedua siklus.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Ketuntasan LKPD Siswa Tiap Siklus

Siklus	Jumlah Siswa	Siswa Menjawab Benar	Presentase Ketuntasan
Prasiklus	12 Siswa	4 Siswa	33,3%
Siklus I	12 Siswa	12 Siswa	100%

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa terjadi lonjakan ketuntasan yang sangat besar, dari 33,3% pada prasiklus menjadi 100% pada siklus I. Peningkatan sebesar 66,7% ini merupakan bukti nyata efektivitas intervensi pembelajaran yang dirancang pada siklus I. Perbedaan paling mendasar antara kedua siklus terletak pada keterlibatan aktif siswa: prasiklus hanya menempatkan siswa sebagai penerima informasi pasif, sedangkan siklus I melibatkan siswa secara aktif melalui bernyanyi bersama dan permainan kelompok.

#### **Peran Media Lagu dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa**

Keberhasilan siklus I tidak terlepas dari karakteristik unggul media lagu sebagai sarana pembelajaran multimodal. Lagu berfungsi sebagai “jembatan memori” yang menghubungkan informasi faktual dengan melodi yang mudah diingat, sehingga proses encoding dan retrieval informasi menjadi lebih efektif (Octavyanti et al., 2024). Suasana joyful learning yang tercipta saat bernyanyi bersama menurunkan kecemasan dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang pada akhirnya berdampak langsung pada peningkatan pemahaman mereka (Flobamorata et al., 2023) et al., 2023). Strategi menggunakan melodi yang familiar dan dimodifikasi liriknya sesuai materi terbukti sangat efektif karena siswa dapat segera berpartisipasi aktif sejak pertemuan pertama, dengan perhatian penuh diarahkan untuk memproses isi lirik (Asriani & Andaryani, 2025).

Dalam konteks Pendidikan Pancasila (Arofaturrohman et al., 2023; Kusumawati & Mardianti, 2025) menegaskan bahwa media audio-visual lebih efektif dalam membantu siswa kelas rendah memahami dan mengingat informasi faktual yang bersifat hafalan, seperti identitas keagamaan yang beragam di Indonesia. Temuan ini sepenuhnya sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan lonjakan pemahaman dari 33,3% menjadi 100% setelah penerapan

media lagu. Selain itu, lagu yang bermuatan nilai spiritual dan keagamaan memiliki kekuatan membentuk sikap dan perilaku individu, sehingga fungsinya melampaui sekadar alat bantu hafalan dan berperan sebagai media pembentukan sikap toleran sejak dini (Thornton, 2023).

### **Kontribusi Permainan Kelompok terhadap Kolaborasi Pemahaman**

Penambahan aktivitas permainan kelompok pada siklus I memberikan kontribusi yang sangat signifikan terhadap pencapaian ketuntasan 100%. Dengan membagi siswa menjadi tiga kelompok, setiap siswa terdorong untuk aktif berpartisipasi, saling berdiskusi, dan berkolaborasi dalam menjawab pertanyaan berbasis materi keberagaman agama. Proses ini selaras dengan prinsip konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan peran interaksi sosial dalam perkembangan kognitif anak. (Malapane et al., 2024) menyatakan bahwa proses transmisi pengetahuan yang melibatkan komunitas belajar secara bersama jauh lebih efektif dibandingkan belajar secara individual karena mengaktifkan dimensi sosial dari konstruksi pengetahuan.

Melalui permainan kelompok berbasis lagu, siswa yang sudah memahami materi turut membantu temannya yang belum paham, sehingga terjadi proses pembelajaran teman sebaya yang efektif. (Hanif & Sri Maruti, 2024) menegaskan bahwa aktivitas bernyanyi dan bermain secara komunal mampu mempererat ikatan sosial dan membangun rasa saling memiliki terhadap nilai-nilai yang dinyanyikan, yang dalam konteks ini adalah nilai keberagaman dan toleransi antarumat beragama. Dimensi multimodal dalam aktivitas kelompok ini, yakni mendengar, menyanyikan, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan secara bersamaan, menciptakan pengalaman belajar yang kaya dan bermakna bagi seluruh siswa (Muchitsch, 2024).

## **4. KESIMPULAN**

Penggunaan media lagu “Keberagaman Agama” yang dipadukan dengan video pembelajaran dan permainan kelompok terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas II SDN Tanjung Jati 2 terhadap materi keberagaman agama di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang

sangat signifikan: pada Prasiklus dengan pembelajaran berbasis PPT konvensional, hanya 4 dari 12 siswa (33,3%) yang mampu mengisi LKPD dengan tepat dan benar. Setelah penerapan media lagu, video, dan permainan kelompok pada siklus I, seluruh 12 siswa (100%) berhasil menjawab LKPD dengan benar, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Keberhasilan ini dicapai melalui kombinasi sinergis antara: (1) karakteristik multimodal media lagu yang merangsang memori auditif dan linguistik siswa secara bersamaan; (2) aktivitas bernyanyi bersama antara guru dan siswa yang menciptakan suasana joyful learning dan menurunkan kecemasan belajar; (3) permainan kelompok yang mendorong kolaborasi aktif, interaksi sosial, dan pembelajaran teman sebaya; serta (4) penggunaan LKPD sebagai alat ukur yang langsung dan terukur untuk mengevaluasi pemahaman siswa.

Penelitian ini memberikan implikasi praktis yang penting bagi guru kelas rendah: media lagu merupakan alternatif inovatif yang sangat sesuai untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi yang bersifat hafalan faktual seperti keberagaman agama. Guru disarankan untuk tidak hanya menggunakan PPT secara satu arah, tetapi mengintegrasikan media lagu dengan aktivitas kelompok yang melibatkan siswa secara aktif. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi kombinasi media lagu dengan media digital interaktif lainnya, serta mengkaji dampak jangka panjang media lagu terhadap internalisasi nilai-nilai toleransi keberagaman pada siswa sekolah dasar.

**Deklarasi Kepentingan yang Bertentangan:** Nyatakan konflik kepentingan atau nyatakan “Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.” Penulis harus mengidentifikasi dan menyatakan setiap keadaan atau kepentingan pribadi yang mungkin dianggap tidak tepat mempengaruhi representasi atau interpretasi hasil penelitian yang dilaporkan. Setiap peran penyandang dana dalam desain penelitian; dalam pengumpulan, analisis atau interpretasi data; dalam penulisan naskah, atau dalam keputusan untuk mempublikasikan hasilnya harus dinyatakan dalam bagian ini. Jika tidak ada peran, sebutkan “Pemberi dana tidak memiliki peran dalam desain

penelitian; dalam pengumpulan, analisis, atau interpretasi data; dalam penulisan naskah, atau dalam keputusan untuk mempublikasikan hasilnya”.

## REFERENSI

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 15). Frontiers Media SA. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Arofaturrohman, Y. A., Darsinah, & Wafroturrohman. (2023). Penggunaan Media Lagu Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Yang Inovatif. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 7338-7345 E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246.
- Asriani, W., & Andaryani, E. T. (2025). *ANALISIS PENGGUNAAN LAGU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI PURWOKERTO 01 KECAMATAN TAYU*.
- Azzahra, C., Lestari, F., Zahratunnisa, N., Sunaryati, T., Sekolah, P. G., Universitas, D., & Bangsa, P. (2023). *Penerapan Nilai Toleransi dan Keberagaman Suku Bangsa dalam Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Bao, D. (2023). Exploring the impact of songs on student cognitive and emotional development. *International Journal of Visual and Performing Arts*, 5(2), 134–143. <https://doi.org/10.31763/viperarts.v5i2.1217>
- Basori, A., & Dwidarti, F. (2026). *Learning Strategies: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran Peningkatan Minat Baca Siswa Kelas II Sekolah Dasar melalui Media Visual Berbasis Lagu* (Vol. 1, Number 1).
- de Matos, D., Ramos, W., Silva, M., Romanhol, L., & Nascimento, E. R. (2023). A multimodal hyperlapse method based on video and songs' emotion alignment. *Pattern Recognition Letters*, 166, 174–181. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.patrec.2022.08.014>
- Febrini, D., Aryati, A., Asvio, N., & Syams, W. A. (2024). Exploring Technology Integration in Islamic Character Education: Perspectives from Early Childhood Education. *Online Learning In Educational Research (OLER)*, 4(2), 131–142. <https://doi.org/10.58524/oler.v4i2.482>
- Firanata, A., Laili Yulita, N., Srikandi, I., Profesi Guru Prajabatan, P., & Studi Bahasa Indonesia, B. (2024). *Efektivitas Media Lagu Berjudul “Struktur Surat” Karya Dwi Fitriani dan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Surat Pribadi Peserta Didik Kelas VII.2 di SMP Negeri 11 Palembang*. 2(4), 248–251. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11183061>

- Hanif, M., & Sri Maruti, E. (2024). The role of traditional music 'Karawitan' in building community resilience in the Sodong Ponorogo Buddhist Village East Java Indonesia to facing the Covid-19 pandemic. *Cogent Arts and Humanities*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/23311983.2024.2311004>
- Higgins, L., & Gibson, S.-J. (2024). *Ethno Music Gatherings: Pedagogy, Experience, Impact*.
- Hong, M., Liang, D., & Lu, T. (2025). Charity begins with prosocial music: Musical differences in intertemporal prosocial discounting and generosity. *Psychology of Music*, 53(1), 6–20. <https://doi.org/10.1177/03057356241238004>
- Kusumawati, I., & Mardianti, D. (2025). Media Pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). In *Academy of Education Journal* (Vol. 16, Number 2).
- Lu, Y., Shi, L., & Musib, A. F. (2024). Effects of music training on executive functions in preschool children aged 3–6 years: systematic review and meta-analysis. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 15). Frontiers Media SA. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1522962>
- Malapane, O. L., Chanza, N., & Musakwa, W. (2024). Transmission of indigenous knowledge systems under changing landscapes within the vhavenda community, South Africa. *Environmental Science and Policy*, 161. <https://doi.org/10.1016/j.envsci.2024.103861>
- Marwati, S., Widyaningrum, S., Susanto, M. R., Zulfiati, H. M., & Tamansiswa, U. S. (2024). *UPAYA PENINGKATAN MINAT DAN PEMAHAMAN SISWA KELAS 4 PADA MATERI AKU DAN KEBUTUHANKU MELALUI MEDIA AUDIO LAGU ANAK*.
- Mayan Sari, P. (2024). PENGGUNAAN LAGU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENUMBUHKAN KEMAMPUAN MENYIMAK DI SEKOLAH DASAR. In *JSES: Jurnal Sultra Elementary School* (Vol. 5, Number 1).
- Muchitsch, V. (2024). Sad Girls on TikTok: Musical and Multimodal Participatory Practices as Affective Negotiations of Ordinary Feelings and Knowledges in Online Music Cultures. *Popular Music and Society*, 47(2), 231–247. <https://doi.org/10.1080/03007766.2024.2320589>
- Nijman, H., Jakobs, A., Waters, M., Osborne, N., Moerbeek, M., Herstel, A., & de Looft, P. (2023). A randomized crossover study on the physiological arousal reducing effects of music in forensic psychiatry. *Psychology of Music*, 51(3), 764–781. <https://doi.org/10.1177/03057356221111823>
- Octavyanti, N. P. L., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Peningkatan Perkembangan Kognitif Siswa melalui Musik dan Lagu dalam

- Pembelajaran. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 472–478. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.859>
- Tania, A. N., Uswatun, D. A., & Sutisnawati, A. (2023). *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 625–632. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Pinem, Y. A., & Rahmawan, A. D. (2023). Elements of digital media in vocabulary remote-learning achievement. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(2), 893–904. <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i2.22923>
- Ramli, Gadeng, A. N., Azis, D., Yusuf, Y. Q., & Razali. (2024). The role of oral traditions in internalizing smong wisdom: Perspectives from the Simeulue community. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 14(2), 229–239. <https://doi.org/10.17509/ijal.v14i2.74903>
- Sari, I. N. (2023). *NILAI-NILAI MODERASI PADA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK SIKAP TOLERANSI SISWA SEKOLAH DASAR DI KOTA SEMARANG*.
- Septikasari, Z., Retnawati, H., Wilujeng, I., Shaw, R., & Handaka, I. B. (2024). Needs assessment: strategy of integration disaster education at elementary schools in disaster prone areas. *Journal of Education and Learning*, 18(1), 244–252. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i1.20921>
- Tarantini, A. T. (2023). *When Accessibility Becomes Performance: Performativity as an Element and Carrier of Accessibility in Sign-Language-Interpreted Music*. <https://doi.org/10.47476/jat.v6i1.2023>
- Thornton, D. (2023). “This Is No Performance”: Exploring the Complicated Relationship between the Church and Contemporary Congregational Songs. *Religions*, 14(5). <https://doi.org/10.3390/rel14050578>
- Toleuzhan, A., Sarzhanova, G., Romanenko, S., Uteubayeva, E., & Karbozova, G. (2023). The Educational Use of YouTube Videos in Communication Fluency Development in English: Digital Learning and Oral Skills in Secondary Education. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 11(1), 198–221. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2983>
- Zakiyah, Boonma, K., & Collado, R. (2024). Physics Learning Innovation: Song and Animation-Based Media as a Learning Solution for Mirrors and Lenses for Junior High School Students. *Journal of Educational Technology and Learning Creativity*, 2(2), 183–191. <https://doi.org/10.37251/jetlc.v2i2.1062>