

PENGEMBANGAN LAGU RELIGI BERBASIS WORDWALL UNTUK PEMBELAJARAN KARAKTER SISWA KELAS 1 SDN 3 CIBEUREUM

Dea Siti Wahdiati¹ , Nunu Nurfirdaus² , Dudung Abdu Salam³

^{1,2,3}PGSD, Universitas Muhammadiyah Kuningan

¹dea970807@gmail.com, ²nunu@upmk.ac.id, ³dudungabdusalam@upmk.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a learning medium in the form of religious songs based on the Wordwall platform for character education in Pancasila Education, with the goal of instilling character values in first-grade students at SDN 3 Cibeureum. The research employed a Research and Development (R&D) approach, using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Observations and questionnaires revealed that first-grade students face character-related issues such as discipline, peace-loving attitudes, and social awareness. Initial data showed that the average character assessment score was 59.7%, categorized as "fair." Meanwhile, students' interest in religious songs was categorized as "very high" at 97.7%, with dominant learning styles being visual (42.48%) and auditory (36.60%). The learning media were developed by composing song lyrics that align with character values, integrating musical instruments, visual support, and publishing the content via the Wordwall platform. Expert validation results indicated the media were rated as "highly feasible," with scores from media experts (96%), content experts (96%), and technology experts (95.78%). The implementation of the media in the learning process received very positive responses from both students (95.55%) and teachers (96.92%). The findings indicate that the religious song-based Wordwall media are highly feasible, effective, and engaging for supporting the development of discipline, peace-loving attitudes, and social care among first-grade elementary school students.

Keywords: religious songs, wordwall, character education, pancasila education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa lagu religi berbasis *wordwall* untuk pembelajaran karakter pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta menanamkan nilai-nilai karakter siswa kelas 1 SDN 3 Cibeureum. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil observasi dan angket menunjukkan bahwa siswa kelas 1 menghadapi permasalahan karakter seperti kedisiplinan, cinta damai, dan kepedulian sosial. Data awal menunjukkan bahwa rata-rata penilaian karakter siswa sebesar 59,7% dengan kategori "cukup".

Sementara itu, minat siswa terhadap lagu religi berada dalam kategori “sangat tinggi” dengan persentase 97,7%, serta kecenderungan gaya belajar visual (42,48%) dan auditori (36,60%). Media pembelajaran dikembangkan melalui penyusunan lirik lagu sesuai dengan nilai karakter, dipadukan dengan instrumen musik, visual pendukung, dan diunggah ke platform *wordwall*. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media ini memperoleh kategori “sangat layak”, masing-masing dari ahli media (96%), ahli materi (96%), dan ahli teknologi (95,78%). Implementasi media dalam pembelajaran memperoleh respons sangat baik dari siswa (95,55%) dan guru (96,92%). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media lagu religi berbasis *wordwall* sangat layak, efektif, dan menarik untuk mendukung pembelajaran karakter disiplin, cinta damai, dan peduli sosial pada siswa kelas 1 sekolah dasar.

Kata Kunci: lagu religi, *wordwall*, pembelajaran karakter, pendidikan pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan dasar utama kemajuan bangsa yang bertujuan membentuk manusia seutuhnya, tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga bermoral dan berkepribadian baik. Proses pembelajaran yang optimal diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut (Nurfirdaus dkk., 2023). Pendidikan nasional Indonesia berperan penting dalam membentuk generasi yang cerdas dan berkarakter. Sesuai dengan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pendidikan bertujuan mengembangkan potensi siswa secara utuh. Sedangkan dalam implementasinya masih dominan pada aspek kognitif, sementara pembinaan karakter sering terabaikan, sehingga muncul berbagai

persoalan moral seperti menyontek, tawuran, seks bebas, hingga korupsi (Nuzulia, 2020).

Pendidikan karakter penting dalam sistem pendidikan karena membentuk siswa yang bermoral dan berperilaku baik sesuai nilai-nilai Pancasila (Pristiwanti dkk., 2022). (Rosah dkk., 2024) menekankan bahwa berbagai krisis moral di kalangan generasi muda, seperti penyalahgunaan narkoba dan perundungan, dapat diminimalkan melalui penerapan pendidikan karakter sejak dini. Dalam lingkungan sekolah, pendidikan karakter ditujukan untuk membentuk pribadi yang tangguh, toleran, dan berakhlak mulia (Fahdini, 2024).

Sekolah dan guru memiliki tanggung jawab dalam menanamkan

nilai-nilai karakter yang harus diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter yang diterapkan secara efektif dapat membentuk kepribadian siswa menjadi lebih baik dan bermakna (Yulianti dkk., 2024).

Kementerian Pendidikan Nasional telah merumuskan 18 nilai utama pendidikan karakter, di antaranya adalah tanggung jawab, kreatif, cinta tanah air, jujur, peduli lingkungan, mandiri, cinta damai, disiplin, gemar membaca, religius, bersahabat atau komunikatif, semangat kebangsaan, demokratis, rasa ingin tahu, kerja keras, menghargai prestasi, toleransi, dan peduli sosial. Karakter yang menjadi fokus dalam penelitian ini meliputi disiplin, cinta damai, dan peduli sosial. Ketiga karakter ini dipilih berdasarkan permasalahan karakter yang banyak ditemukan pada siswa kelas 1 SDN 3 Cibeureum serta urgensinya dalam membentuk kepribadian anak sejak dini sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. (Azmi dan Utami, 2022), menyatakan karakter disiplin mencakup beberapa indikator penting, antara lain: Tidak menyuruh orang lain mengerjakan tugas, menyelesaikan tugas tepat waktu, tidak membuat

keributan, membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar, tidak suka berbohong, tidak mengganggu teman yang sedang belajar, tidak menyontek, tepat waktu dalam belajar, mematuhi tata tertib sekolah, dan tidak malas belajar.

Sementara itu, karakter cinta damai mengacu pada sikap saling menghormati dan menyelesaikan konflik tanpa kekerasan. Barizi dan Riko dalam (Dewantari, dkk., 2021) menyatakan bahwa indikator karakter cinta damai meliputi berbicara sopan kepada sesama, menyelesaikan masalah tanpa menggunakan kekuatan fisik, serta saling mengasihi dan menyayangi sesama. Adapun indikator karakter peduli sosial menurut (Diana dkk., 2023) meliputi sikap toleran terhadap perbedaan, kemampuan bekerja sama, dan cinta damai dalam menghadapi persoalan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada Senin, 28 Oktober 2024 bersama wali kelas 1 SDN 3 Cibeureum, Ibu Neni Tutiansah, S.Pd.SD, ditemukan berbagai permasalahan karakter pada siswa kelas 1. Permasalahan karakter disiplin terlihat dari kebiasaan siswa yang sering tidak tepat waktu dalam belajar, masih asyik bermain saat

pembelajaran dimulai, malas menulis, tidak menyelesaikan tugas, serta sering mengganggu teman. Pada karakter cinta damai, siswa kerap berbicara tidak sopan, mengejek teman, dan siswa laki-laki terkadang berkelahi saat terjadi perselisihan. Sementara itu, karakter peduli sosial juga masih kurang, ditunjukkan dengan sikap tidak mau bekerja sama dan seringnya terjadi konflik dalam menyelesaikan masalah. Meskipun demikian, ada beberapa siswa yang menunjukkan sikap positif seperti tepat waktu dan bersikap baik dengan meminjamkan alat tulis kepada teman.

Faktor utama dari permasalahan ini adalah kurang maksimalnya penggunaan dan pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran karakter. Siswa kelas 1 sangat menyukai kegiatan bernyanyi karena merupakan aktivitas yang menyenangkan. Mereka juga menyukai lagu religi karena sudah terbiasa mendengarkannya, terutama sebelum kegiatan yasinan setiap hari Jumat. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Juliyanti dkk., 2024) bahwa media pembelajaran yang kreatif akan menarik minat siswa

untuk aktif dalam pembelajaran, agar hasil belajar siswa lebih baik. Salah satunya melalui pengembangan lagu religi berbasis *wordwall* sebagai sarana penanaman nilai karakter dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penggunaan media lagu religi merupakan inovasi pembelajaran, karena melibatkan aktivitas seperti bernyanyi dan bergerak, sehingga menciptakan suasana belajar ceria dan memudahkan siswa menyerap nilai-nilai moral. Penanaman karakter melalui platform *wordwall* yang interaktif juga terbukti menarik minat siswa, membantu menghindari kebosanan, dan meningkatkan semangat belajar. Dengan demikian, lagu religi berbasis *wordwall* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran karakter yang relevan dengan perkembangan zaman serta kebutuhan siswa SD (Giardi dkk., 2022).

Wordwall dapat mendukung pembelajaran karakter, *wordwall* menyediakan berbagai jenis permainan interaktif yang dapat disesuaikan dengan muatan pendidikan karakter (Triaswari dkk., 2023) menyatakan bahwa *wordwall* mempunyai penyajian materi menarik

sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Pada penelitian sebelumnya, (Wathon, 2019) menemukan bahwa lagu religi efektif membentuk karakter generasi muda karena memiliki daya tarik bagi anak-anak dan remaja. Dengan dukungan teknologi pembelajaran, lagu religi dapat disajikan secara interaktif dan menarik sebagai sarana pendidikan karakter.

Mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam media pembelajaran mendukung pengembangan karakter peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh (Widyawati dan Sukadari, 2023) menyatakan bahwa Integrasi pendidikan karakter dalam media berbasis teknologi sangat penting, karena pemanfaatan teknologi seharusnya mendukung pengembangan karakter siswa, tidak hanya fokus pada aspek akademis. Penelitian yang dilakukan oleh (Olisna dkk., 2022) juga menunjukkan bahwa integrasi *wordwall* dalam pembelajaran efektif membentuk karakter disiplin dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

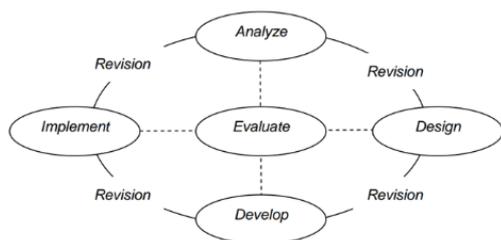
Memahami uraian di atas, penelitian ini berfokus pada pengembangan media lagu religi

berbasis *wordwal* untuk pembelajaran karakter disiplin, cinta damai, dan peduli sosial pada siswa kelas 1. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang di kembangkan. Dari hasil penelitian ini diharapkan lagu religi berbasis *wordwall* mampu menjadi sarana pembelajaran karakter yang menarik dan efektif, khususnya untuk pembelajaran karakter disiplin, cinta damai, dan peduli sosial pada siswa kelas 1 SDN 3 Cibeureum.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Cibeureum ini memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, yang dikembangkan untuk pembelajaran karakter siswa kelas 1. Permasalahan yang ditemukan berkaitan dengan karakter disiplin, cinta damai, dan peduli sosial. Faktor utama dari permasalahan ini adalah kurang maksimalnya penggunaan dan pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Cibeureum, Kabupaten Kuningan, dengan sampel sebanyak 18 siswa kelas 1, terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*), dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahapan model ADDIE terdapat revisi pada setiap tahapannya, sehingga model ADDIE cocok digunakan untuk pengembangan media pembelajaran lagu religi berbasis *wordwall* agar menghasilkan produk yang efektif, valid, dan praktis. Tahapan dan prosedur model pengembangan ADDIE menurut (Saputri dkk., 2023) yaitu sebagai berikut:



Gambar 1 Tahapan Model ADDIE

Tahap pertama yaitu tahap analisis, pada penelitian ini adalah mencari potensi masalah dengan melakukan observasi dan wawancara ke guru wali kelas 1 di SDN 3 Cibereum. Pada tahap ini data informasi terkait potensi dan

permasalahan dilapangan akan didapatkan oleh peneliti. Tentang permasalahan karakter dan guru kurang memaksimalkan serta mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif. Selain itu peneliti juga menyebarkan angket penilaian karakter siswa untuk menemukan potensi masalah. Data penilaian karakter yang diperoleh dari hasil angket yang berisi 10 pernyataan.

Tabel 1 Hasil Angket Karakter Siswa

Pernyataan	Persentase Rata-rata Per Item	Pernyataan	Persentase Rata-rata Per Item
Saya mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu	56,6%	Saya tertarik mendengarkan lagu religi	97,7%
Saya suka menulis dan tidak malas belajar mengajar	57,7%	Saya tertarik menyanyikan lagu religi	95,5%
Saya membantu kelancaran dalam kegiatan belajar mengajar	63,3%	Saya senang mendengarkan lagu religi	97,7%
Saya duduk dengan tertib saat pembelajaran	52,2%	Saya senang menyanyikan lagu religi	92,2%
Saya tidak mengganggu orang lain yang sedang belajar	60%	Saya memperhatikan makna yang ada pada lirik lagu religi	88,8%
Saya berbicara sopan kepada teman	66,6%	Saya mudah menghafal lagu religi	81,1%
Saya tidak kasar secara fisik ketika menyelesaikan permasalahan	57,7%	Saya semangat belajar jika menyanyikan lagu religi	91,1%
Saya toleransi terhadap perbedaan	66,6%	Saya ikut menyanyikan lagu religi bersama dengan teman-teman	88,8%
Saya mampu bekerja sama dengan teman	56,6%		
Saya cinta damai dalam menghadapi persoalan	60%		

Tabel 2 Hasil Angket Minat Siswa Terhadap Lagu Religi

Rata-rata persentase keseluruhan adalah 59,7%. Selain dari angket penilaian karakter siswa peneliti juga menyebarkan angket minat siswa terhadap lagu religi, untuk melihat minat siswa terhadap lagu religi untuk analisis kebutuhan. Angket tersebut memuat 8 pernyataan yang harus di isi oleh setiap siswa.

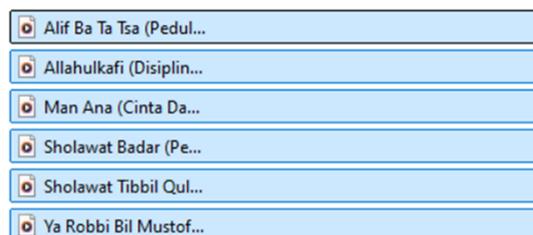
Rata-rata persentase keseluruhan adalah 91,6%. Dengan demikian setelah dilakukannya diagnostic awal dengan menyebar angket penentuan tipe gaya belajar peserta didik dibuktikan bahwa siswa lebih menyukai gaya belajar audio visual. Data gaya belajar siswa didapatkan dari hasil angket yang

terdiri dari 14 pernyataan. Masing-masing dari setiap pernyataan yang mengukur ketiga tipe gaya belajar yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik, pernyataan disusun secara acak dan siswa diminta untuk menyilang salah satu pilihan A, B, atau C untuk pernyataan yang sesuai dengan tipe gaya belajar dari setiap siswa.

Tabel 3 Hasil Angket Penentuan Tipe Gaya Belajar Peserta Didik

No	Gaya Belajar	Presentase
1	Gaya Belajar Visual	42,48 %
2	Gaya Belajar Auditori	36,60 %
3	Gaya Belajar Kinestetik	20,91 %

Pada tahap kedua, yaitu tahap perancangan, dilakukan pengumpulan data yang digunakan sebagai dasar dalam merancang produk media pembelajaran berupa lagu religi berbasis *wordwall* yang disesuaikan dengan permasalahan yang ditemukan. Peneliti juga melakukan studi literatur melalui buku teks peserta didik dan guru, serta sumber dari internet. Selanjutnya, proses perancangan produk dilakukan melalui beberapa tahapan, seperti pemilihan media dan pemilihan format.



Gambar 2 Rancangan Awal Lagu Religi



Gambar 3 Rancangan Awal Lagu Religi Berbasis *Wordwall*

Pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, setelah peneliti merancang media lagu religi berbasis *wordwall*, langkah berikutnya adalah berkonsultasi dengan ahli materi, ahli media, dan ahli teknologi. Konsultasi ini bertujuan untuk memperoleh penilaian dan masukan melalui pengisian lembar kelayakan media serta pemberian saran dan komentar guna perbaikan media lagu religi berbasis *wordwall*.

Pada tahap keempat, yaitu tahap implementasi, dilakukan penggunaan media pembelajaran lagu religi berbasis *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mempersiapkan

lingkungan serta kegiatan belajar dengan secara langsung melibatkan siswa. Dalam pelaksanaannya, pendidik disiapkan untuk memanfaatkan produk media yang telah dikembangkan. Selanjutnya, tahap terakhir adalah evaluasi, yang memiliki tujuan untuk memperoleh tanggapan pengguna pada media lagu religi berbasis *wordwall* tersebut. Evaluasi ini merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE. Menggunakan data kualitatif dan kuantitatif, sedangkan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara, observasi, angket, serta dokumentasi.

Dalam proses mengelola data, peneliti menganalisis data validasi berguna untuk melihat kevalidan dari media pembelajaran berupa lagu religi berbasis *wordwall*. Teknik analisis validasi diperoleh dari angket yang diisi oleh validator, peserta didik, dan guru menggunakan skala likkert. Di bawah ini adalah perhitungan yang digunakan dalam analisis data validasi:

$$P = \sum \frac{x}{x_1} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentasi nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban siswa

$\sum x_1$ = Jumlah skor maksimal

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini membahas pengembangan lagu religi berbasis *wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas I SDN 3 Cibeureum. Hasil penelitian dijelaskan melalui lima tahap dalam model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di kelas 1 SDN 3 Cibeureum yang terdiri atas 18 siswa, terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Pada tahap awal, dilakukan observasi dan wawancara di SDN 3 Cibeureum, Kecamatan Cibeureum - Kabupaten Kuningan.

Data mengenai penilaian karakter siswa diperoleh melalui angket yang memuat 14 pernyataan. Hasil yang diperoleh menunjukkan kategori cukup. Pada karakter disiplin, indikator pertama yaitu ketepatan waktu dalam belajar (pernyataan 1) memperoleh hasil sebesar 56,6%. Indikator kedua, yaitu menyelesaikan tugas tepat waktu (pernyataan 2), mendapatkan 57,7%. Indikator ketiga, tidak malas belajar (pernyataan 3), memperoleh 63,3%. Indikator keempat, tidak membuat keributan (pernyataan 4), mendapatkan 52,2%. Indikator kelima, tidak mengganggu

orang lain yang sedang belajar (pernyataan 5), mendapatkan 60%.

Selanjutnya, pada karakter cinta damai, indikator pertama adalah berbicara sopan kepada sesama (pernyataan 6) dengan hasil 66,6%, dan indikator kedua yaitu menyelesaikan masalah tanpa kekerasan fisik (pernyataan 7) mendapatkan 57,7%. Untuk karakter peduli sosial, indikator pertama yaitu toleransi terhadap perbedaan (pernyataan 8) memperoleh 66,6%, indikator kedua yaitu mampu bekerja sama (pernyataan 9) memperoleh 56,6%, dan indikator ketiga, yaitu bersikap damai dalam menghadapi masalah (pernyataan 10), memperoleh hasil sebesar 60%.

Berdasarkan hasil angket, rata-rata persentase keseluruhan adalah 59,7% sehingga masuk pada kategori "cukup". Data yang diperoleh menunjukkan siswa kelas 1 SDN 3 Cibeureum masih memerlukan pembelajaran karakter melalui media berbasis teknologi yang menarik dan interaktif. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Widyawati dan Sukadari, 2023) yaitu integrasi pendidikan karakter dalam media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting agar pemanfaatan teknologi dalam

pendidikan harus mendukung karakter siswa, tidak hanya berfokus pada aspek teknis dan akademis.

Kemudian peneliti menggunakan angket minat siswa terhadap lagu religi untuk mengetahui tingkat ketertarikan siswa terhadap lagu tersebut. Hasil angket menunjukkan respons yang sangat positif. Berdasarkan tabel, indikator pertama yakni ketertarikan siswa, pada pernyataan nomor 1 memperoleh persentase sebesar 97,7%, dan pernyataan nomor 2 sebesar 95,5%. Hal ini menunjukkan bahwa minat siswa terhadap lagu religi tergolong tinggi karena hampir seluruh siswa kelas I menyatakan tertarik untuk mendengarkan dan menyanyikan lagu religi.

Indikator kedua adalah perasaan senang siswa. Pada pernyataan nomor 3 diperoleh hasil sebesar 97,7%, sedangkan pernyataan nomor 4 memperoleh 92,2%. Ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa merasa senang ketika mendengarkan dan menyanyikan lagu religi.

Selanjutnya, indikator ketiga yaitu perhatian siswa, ditunjukkan melalui pernyataan nomor 5 dengan hasil sebesar 88,8%, dan pernyataan

nomor 6 sebesar 81,1%. Data tersebut menunjukkan sebagian besar siswa memperhatikan makna lirik lagu religi serta mampu menghafalnya dengan mudah. Indikator keempat, yaitu keterlibatan atau partisipasi siswa, ditunjukkan pada pernyataan nomor 7 yang memperoleh 91,1% dan pernyataan nomor 8 sebesar 88,8%. Artinya, hampir semua siswa menunjukkan semangat belajar saat menyanyikan lagu religi dan turut serta bernyanyi bersama teman-teman.

Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa seluruh pernyataan memperoleh persentase antara 80%-100% dengan kategori "sangat setuju". Maka diketahui bahwa siswa kelas I SDN 3 Cibeureum memiliki minat yang sangat tinggi terhadap lagu religi, ditinjau dari empat indikator, yaitu ketertarikan, perasaan senang, perhatian, serta keterlibatan atau partisipasi.

Sementara itu, data mengenai gaya belajar siswa didapatkan melalui angket yang terdiri atas 14 pernyataan. Masing-masing pernyataan dirancang untuk mengukur tiga jenis gaya belajar, yakni kinestetik, visual, dan auditori.

Pernyataan disusun dengan acak, dan siswa diarahkan menyilang salah satu pilihan jawaban A, B, atau C sesuai dengan kebiasaan belajar mereka. Pilihan A menunjukkan gaya belajar visual, B untuk auditori, dan C untuk kinestetik. Jika tidak ada pilihan yang sesuai, mereka tidak diwajibkan untuk memilih.

Jumlah pilihan yang disilang mencerminkan kecenderungan gaya belajar setiap siswa. Berdasarkan hasil angket terhadap 18 siswa kelas I SDN 3 Cibeureum, diperoleh hasil bahwa 42,48% siswa memiliki cenderung menyukai gaya belajar visual, 36,60% auditori, dan 20,91% kinestetik. Dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa lebih dominan dengan gaya belajar visual dan auditori.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berupa lagu religi berbasis *Wordwall* dianggap tepat. Media ini bersifat menarik dan efektif karena memadukan unsur visual dan audio, serta sesuai dengan minat dan gaya belajar siswa.

Permasalahan karakter pada siswa kelas I SDN 3 Cibeureum meliputi kurangnya kedisiplinan, seperti tidak tepat waktu, malas menulis, tidak menyelesaikan tugas,

dan mengganggu teman. Pada karakter cinta damai, siswa masih sering berkata tidak sopan, mengejek, dan berkelahi. Sementara itu, pada karakter peduli sosial, siswa kurang mampu bekerja sama dan sering berselisih. Namun, beberapa siswa telah menunjukkan sikap positif seperti membantu teman. Permasalahan ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru. Untuk itu, peneliti mengembangkan media lagu religi berbasis *wordwall* sebagai alternatif mendukung pembelajaran karakter.

Pada tahap desain, media dikembangkan dengan menyusun lirik lagu sesuai materi dan nilai karakter, dilengkapi musik, serta diunggah ke *wordwall*. Dipilih gambar menarik, dirancang tampilan visual menggunakan Canva, dan dibuat tautan akses agar media lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan gaya belajar siswa.



Gambar 4 Desain Pengembangan Media Pembelajaran lagu Religi Berbasis *Wordwall*

Tahap pengembangan mencakup proses pembuatan media pembelajaran berupa lagu religi berbasis *wordwall*. Tujuan tahap ini adalah menghasilkan media yang telah dikembangkan secara optimal dan sesuai, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Proses pengembangan harus selaras dengan ruang lingkup serta tujuan dari pengembangan itu sendiri. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan dan mengembangkan media lagu religi berbasis *wordwall*, dimulai dengan menyusun lirik lagu religi yang dipadukan dengan instrumen musik yang diperoleh dari YouTube. Peneliti kemudian memanfaatkan fitur pada platform *wordwall* untuk menambahkan lagu yang telah dibuat, serta menyisipkan gambar-gambar pendukung yang relevan, yang diperoleh melalui pencarian dari laman Google. Selain itu, desain karakter yang digunakan dalam media ini dibuat menggunakan aplikasi Canva, agar tampilan media menjadi lebih menarik dan sesuai dengan materi ajar.

Setelah melalui tahap pengembangan, peneliti melaksanakan penilaian awal dengan melibatkan validator dari aspek media,

materi, dan teknologi. Instrumen validasi disusun dengan skala likert dan diisi oleh tanda centang sesuai pilihan jawaban dari masing-masing validator. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, diperoleh skor sebanyak 48 dari 10 pernyataan, menghasilkan persentase sebesar 96% dan masuk dalam kategori "sangat layak". Validasi dari ahli materi juga menunjukkan skor yang sama, yaitu 48 dari 10 pernyataan, dengan persentase 96% termasuk pada kategori "sangat layak". Kemudian, hasil validasi dari ahli teknologi menunjukkan total skor sebesar 91 dari 19 pernyataan, dengan persentase 95,78% dikategorikan sebagai "sangat layak".

Pada tahap implementasi, media lagu religi berbasis *wordwall* digunakan dalam pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan melibatkan siswa secara langsung. Pendidik dipersiapkan dalam pemanfaatan media ini. Implementasi dilakukan untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap hasil pengembangan media.

Tahap evaluasi merupakan bagian akhir dari model pengembangan ADDIE. Karena

penelitian ini hanya mencakup evaluasi setelah penggunaan media pembelajaran oleh siswa, maka evaluasi yang dilakukan berfokus pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran setelah media digunakan. Berdasarkan hasil validasi ahli media pembelajaran memperoleh skor sebesar 96% dan termasuk dalam kategori "sangat layak". Validasi dari ahli teknologi memperoleh nilai 95,78% dengan kategori yang sama, yaitu "sangat layak". Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi juga menunjukkan nilai 96% dan tergolong dalam kategori "sangat layak".

Tanggapan dari siswa kelas 1 SDN 3 Cibeureum terhadap penggunaan media diperoleh melalui satu kali pertemuan, dengan hasil sebesar 95,55% yang masuk dalam kategori "sangat baik". Selain itu, tanggapan dari guru wali kelas 1 terhadap kebaruan media pembelajaran lagu religi berbasis *wordwall* yang dilengkapi unsur audio visual menunjukkan persentase sebesar 96,92%, juga dengan kategori "sangat baik" untuk diterapkan di kelas 1 SDN 3 Cibeureum.



Gambar 5 Hasil Media Lagu Religi Berbasis *Wordwall*

Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran lagu religi berbasis *wordwall* dinyatakan efektif untuk digunakan oleh siswa kelas 1 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Secara keseluruhan, media ini dinyatakan layak berdasarkan tiga aspek, yaitu: hasil validasi ahli media sebesar 96% termasuk kategori “sangat layak”, hasil validasi ahli teknologi sebesar 95,78% kategori “sangat layak”, dan hasil validasi ahli materi sebesar 96% kategori “sangat layak”.

D. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran lagu religi berbasis *wordwall* untuk pembelajaran karakter pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas 1 SDN 3 Cibeureum dinyatakan layak, efektif, dan menarik untuk diimplementasikan pada pembelajaran karakter,

khususnya karakter disiplin, cinta damai, dan peduli sosial. Media pembelajaran ini terbukti layak digunakan berdasarkan hasil validasi dari tiga ahli, yaitu: validasi ahli media mendapat skor 96% termasuk kriteria "sangat layak", validasi ahli teknologi mendapat skor 95,78% termasuk pada kriteria "sangat layak", dan validasi ahli materi memperoleh skor 96% sehingga termasuk pada kriteria "sangat layak".

Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran karakter, yang ditunjukkan oleh hasil angket minat siswa terhadap lagu religi sebesar 91,6% dan hasil penilaian karakter awal sebesar 59,7% yang menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, respon pengguna juga sangat baik, hasil angket respon siswa sebesar 95,55% dan angket respon guru kelas 1 sebesar 96,92% terhadap penggunaan media ini dalam pembelajaran.

Pengembangan media lagu religi berbasis *wordwall* mampu membuat suasana menyenangkan, sesuai dengan gaya belajar siswa yang dominan visual dan auditori, serta

mendukung pencapaian tujuan pembelajaran karakter. Dengan demikian, media lagu religi berbasis *wordwall* sangat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung pendidikan karakter sejak dini di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmii, R., & Utami, R. D. (2022). Penguatan Disiplin Dalam Pembelajaran Melalui Penerapan Rules And Procedures Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6320–6328.
- Dewantari, S. M., Humairah., Kharisma, A. I. (2023). Analisis Penyebab Tindakan Bullying dengan Pendidikan Karakter Cinta Damai di Sekolah Dasar. *Ide Guru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 723-728.
- Diana., Erlina, P., Muhammad, S. S. (2023). Analisis Nilai Karakter Peduli Sosial Peserta Didik Melalui video Ikan dan Burung di Kelas 2 SD Petompon 02. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 3989–3998.
- Fahdini, A., Furnamasari, Yayang., D. A. (2024). Urgensi Pendidikan Karakter Dalam Mengatasi Krisis Moral Di Kalangan Siswa. *Journal of Pedagogi*, 9390–9394.
- Giardi., Lesta, I., Yazida, F., Galantri, H. N. (2022). Eksistensi Lagu Islami dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal: Pendidikan Agama Islam*, 1–23.
- Heti, H. J., Nurfirdaus, N., & Sutisna, A. (2024). Pengembangan Media Web *Wordwall* Berbasis Audio Visual Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V Sdn Gereba. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 267-281.
- Nurfirdaus, N., Susanti, & Wahdiati, D. S. (2023). *Pembelajaran Nilai-Nilai Budaya Dalam Perspektif Ilmu Pengetahuan Sosial*. Kuningan: ARF Press.
- Nuzulia, N. (2020). Pengembangan Lagu Sebagai Media Pendidikan Karakter Bagi Siswa Kelas 1 SDN Purwantoro 01 Malang. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1–20.
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif *Wordwall* untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4133–4143.
- Pristiwanti, D., Badarlah, B., Damayanti, E., & Hilaliya, T. (2022). Implementasi Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal On Teacher Education*, 1351–1358.
- Rosah, M., Matondang, A. R., & Nirmalasari, S. (2024). Implementasi Budaya Islami dalam Membentuk Karakter Religius Siswa di MTs Al Washilah 39 Dolok Masihul. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 1861–1864.
- Saputri, D. D., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Soal Evaluasi melalui Game *Wordwall* untuk Meningkatkan Disiplin dan

- Tanggung Jawab Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1288–1300.
- Triaswari, F. D., Sutrisno, S., Adiyaksa, W., & Ayu Rustiya, S. (2023). Aktualisasi Pendidikan Nilai Dan Moral Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan Wordwall. *Edupedia*, 38–56.
- Wathon, A. (2019). Penerapan Metode Lagu Islami Dalam Membentuk Karakter Rabbani Generasi Muda. *Sustainability (Switzerland)*, 1–14.
- Widyawati, E. R., & Sukadari. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10, 216–225.
- Yulianti, E., Nurfirdaus, N., & Ropiah, O. (2024). Sekolah SDN Tanjung Pura Kabupaten Tasikmalaya terus berlangsung. *Indo-Math Edu Intellectual Journal*, 5698–5708.