



## Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Chrome Music Lab

Heri Hidayat<sup>1</sup>, Kawuryansih Widowati<sup>2</sup>, Sania Syifa Mazidah<sup>3</sup>, Siti Maryam<sup>4</sup>, Vani Noviani<sup>5</sup>, Wida Wardatul<sup>6</sup>, Winda Rahayu M<sup>7</sup>

<sup>1, 2, 3, 4, 5, 6, 7</sup> UIN Sunan Gunung Djati

Jl. Cimencrang, Panyileukan, Cimencrang, Gedebage, Kota Bandung, Jawa Barat, 40292

Email: [herihidayat@uinsgd.ac.id](mailto:herihidayat@uinsgd.ac.id), [kawuryansihwidowati@gmail.com](mailto:kawuryansihwidowati@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[mazidahsaniasyifa@gmail.com](mailto:mazidahsaniasyifa@gmail.com)<sup>3</sup>, [sitimaryyam66@gmail.com](mailto:sitimaryyam66@gmail.com)<sup>4</sup>, [vannov161102@gmail.com](mailto:vannov161102@gmail.com)<sup>5</sup>,  
[widawardatum016@gmail.com](mailto:widawardatum016@gmail.com)<sup>6</sup>, [rwinda403@gmail.com](mailto:rwinda403@gmail.com)<sup>7</sup>

---

Naskah diterima: 26 Maret 2023, direvisi: 27 Maret 2023, diterbitkan: 31 Maret 2023

---

### Abstrak

Permasalahan yang ada di masyarakat yaitu minimnya kepekaan orang tua dalam meningkatkan kecerdasan kreativitas pada anak, sehingga kreativitas anak tidak terasah serta tidak tumbuh dengan baik. Aspek lain yang dapat membatasi kreativitas yaitu lingkungan yang kurang mendukung anak-anak untuk mengekspresikan kreativitasnya, khususnya di dalam keluarga dan daerah tempat tinggal anak. Chrome music lab merupakan situs web untuk mempelajari musik yaitu membuat percobaan musik dan mempelajarinya dengan pengalaman secara langsung. Chrome music lab bisa dimainkan diberbagai perangkat, seperti smartphone, tablet dan laptop serta dapat diakses secara bebas melalui web. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas anak melalui chrome music lab serta mengembangkannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif dengan melakukan observasi terhadap anak usia dini dengan memperkenalkan Chrome Music Lab. Penelitian ini melibatkan anak usai 4-6 tahun sebagai subjek. Kesimpulan yang didapat adalah Chrome music lab merupakan salah satu alternative alat musik yang dapat dimanfaatkan oleh orangtua atau Guru pada implementasinya dalam pembelajaran bagi anak. serta dilihat dari responsive anak membuat peneliti yakin bahwa Chrome Music Lab akan disambut baik oleh anak serta mereka akan terus berinovasi dalam mengembangkan ke berbagai kreativitas.

**Kata kunci:** Anak, Chrome, Music, Kreativitas, Seni

## Abstract

*The problem that exists in society is the lack of sensitivity of parents in increasing creative intelligence in children, so that children's creativity is not felt and does not grow properly. Another aspect that can limit creativity is an environment that does not support children to express their creativity, especially in the family and the area where the child lives. Chrome music lab is a website for learning music that is making music experiments and learning them by hands-on experience. Chrome music lab can be played on various devices, such as smartphones, tablets and laptops and can be freely accessed via the web. The purpose of this study is to determine children's creativity through chrome music lab and develop it. The method used in this research is descriptive descriptive research method by observing early childhood by introducing Chrome Music Lab. This study involved children aged 4-6 years as subjects. The conclusion obtained is that the Chrome music lab is an alternative musical instrument that can be used by parents or teachers in its implementation in learning for children. Likewise, the responsiveness of children makes researchers confident that Chrome Music Lab will be well received by children and they will continue to innovate in developing various creativity.*

**Keywords:** Art, Children, Chrome Music Lab, Creativity, Music

## Pendahuluan

Masa the golden age merupakan masa dimana anak sangat cepat menyerap informasi dan peka dengan rangsangan, pentingnya pendidikan anak usia dini untuk menstimulus perkembangan anak (Anggraini & Kuswanto, 2019). Pada pembelajaran AUD salah satu yang di kembangkan adalah kemampuan kreativitas anak. Kreativitas merupakan pemikiran dengan cara yang baru dan berbeda dengan sebelumnya juga membuat solusi tersendiri terhadap masalah yang ada. Kreativitas juga merupakan hasil interaksi antara individu serta lingkungannya, keahlian dalam membuat kombinasi baru, bersumber pada informasi, data, ataupun unsur- unsur yang telah ada lebih dahulu, yakni seluruh pengalaman serta pengetahuan yang sudah diperoleh seseorang dalam hidupnya, baik itu di area sekolah, keluarga, ataupun lingkungan masyarakat (Anggraini & Kuswanto, 2019).

Kreativitas hendak berkembang pada tempat yang tepat, yaitu yang mempunyai dua ketentuan, seperti rasa nyaman dari hambatan serta tekanan, dan kemerdekaan psikologis. Anak akan jadi kreatif jika berkembang dilingkungan yang mempunyai 2 syarat tersebut. Rasa nyaman ialah ketentuan eksternal lahan kreativitas. Di tempat amanlah benih- benih

keaktivitas bisa berkembang. Anak-anak yang tidak merasa nyaman karena di bully teman, takut kotor, takut jatuh, takut dimarahi, hal itu menyebabkan hambatan proses kreativitas. Kebalikannya, anak-anak yang mendapatkan rasa nyaman, akan mengawali seluruh kegiatan dengan perasaan senang dan mengasyikkan. Inovasi-inovasi baru hendak lahir jika anak tidak merasakan ancaman. Jadi, pentingnya guru membuat rasa nyaman di sekolah termasuk rasa nyaman terhadap gangguan serta cemoohan teman. Aspek yang bisa mendorong seorang buat berlaku kreatif yaitu, ( 1) Waktu ( 2) Dorongan ( 3) Peluang ( 4) Sarana ( 5) Area ( 6) Metode mendidik ( 7) Peluang buat mendapatkan pengetahuan. Setiawan dkk menuliskan kalau kreativitas anak bisa dipupuk dengan metode ( 1) Merangsang kelancaran, kelenturan serta keaslian dalam berpikir( 2) Memupuk perilaku serta atensi untuk menyibukkan diri secara aktif ( 3) mengadakan fasilitas serta prasarana pengembangan keahlian dalam membuat karya yang kreatif (Miranda, 2016).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak adalah dengan menggunakan musik. Dalam musik, anak-anak menemukan pola dalam melodi yang diulang-ulang, refrain, atau irama lagu. Berinteraksi dengan pola meningkatkan keterampilan berpikir dan penalaran anak-anak, karena mereka harus: 1) menganalisis pola untuk mengetahui aturannya, 2) mengkomunikasikan aturan tersebut dalam kata-kata, dan 3) memprediksi apa yang akan terjadi selanjutnya dalam pola tersebut" (2003, hal. 78).

Permasalahan yang ada di masyarakat yaitu minimnya kepekaan orang tua dalam meningkatkan kecerdasan kreativitas pada anak, sehingga kreativitas anak tidak terasah serta tidak tumbuh dengan baik. Aspek lain yang dapat membatasi kreativitas yaitu lingkungan yang kurang mendukung anak-anak untuk mengekspresikan kreativitasnya, khususnya di dalam keluarga dan daerah tempat tinggal anak.

Chrome music lab merupakan situs web untuk mempelajari musik yaitu membuat percobaan musik dan mempelajarinya dengan pengalaman secara langsung. Chrome music lab bisa dimainkan diberbagai perangkat, seperti smartphone, tablet dan laptop serta dapat diakses secara bebas melalui web.

Bersumber pada kasus yang telah disebut di atas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam terkait meningkatkan kreativitas anak lewat chrome music lab. Untuk itu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana cara mengembangkan kreativitas anak melalui chrome music lab? Adapun tujuannya adalah untuk mengetahui kreativitas anak melalui chrome music lab.

## Metodologi

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan observasi terhadap anak usia dini dengan memperkenalkan Chrome Music Lab. Pada metode penelitian ini mempunyai tujuan yaitu menggambarkan semua kejadian selama observasi berlangsung. Penelitian ini melibatkan anak usia dini yang sudah bersekolah kisaran usia 4-6 tahun yang dijadikan subjek dalam penelitian ini.

Terkait penelitian ini, peneliti terlibat langsung dan memberi pengajaran pada anak usia dini terkait Chrome Music Lab yang dapat dimainkan dan diakses dengan mudah baik menggunakan gadget (HandPhone) atau Laptop. Tahapan dalam penelitian ini terbagi menjadi 3, diantaranya sebagai berikut: Tahap pertama dalam penelitian ini yaitu persiapan, dalam tahap persiapan ini peneliti menyiapkan alat-alat yang akan digunakan ketika observasi berlangsung seperti Gadget (HandPhone) atau Laptop. Selain itu, pada tahap persiapan ini peneliti juga menyiapkan bahan ajar yang akan disampaikan kepada anak seperti mengulik bagaimana cara menggunakan Chrome Music Lab, memberikan pengertian kepada anak bahwa melalui Chrome Music Lab anak dapat belajar dan mengembangkan kreatifitas dalam diri anak. Tahap kedua dalam penelitian ini yaitu observasi, pada tahap observasi ini peneliti mencari anak yang berusia 4-6 tahun kemudian peneliti langsung memperkenalkan dan mengajarkan bagaimana cara menggunakan Chrome Music Lab. Selain mengajarkan, peneliti juga mempersilahkan kepada anak untuk memainkan dengan bebas sesuai keinginan dan imajinasi anak. Tahap ketiga dalam penelitian ini yaitu pengolahan data, dalam tahap pengolahan data ini peneliti melihat bagaimana anak memainkan Chrome Music Lab kemudian peneliti mengamati bagaimana anak memainkan Chrome Music Lab.

## Hasil dan Diskusi

### Pengertian Kreativitas

Berdasarkan kamus bahasa Inggris, Istilah kreativitas berasal dari kata To Create yang berarti Mencipta. Sedangkan berdasarkan kamus bahasa Indonesia, Istilah kreativitas mengandung arti daya cipta atau kemampuan seseorang untuk mencipta. .

Berdasarkan hal tersebut, beberapa pendapat mengemukakan mengenai definisi dari kreativitas. Munandar (1999:6) mengemukakan dalam bukunya yang berjudul Kreativitas dan keberbakatan (strategi mewujudkan potensi dan bakat) bahwa kreativitas adalah

kemampuan seseorang dalam menciptakan sebuah gagasan ataupun karya yang baru dan berbeda dengan yang sebelumnya ada. Lebih lanjut, Nursisto,(1999:37) dalam bukunya yang berjudul kiat menggali kreativitas mengemukakan bahwa Kreativitas adalah kemampuan berkhayal pada diri seseorang yang kemudian dengan sendirinya akan muncul sebuah pemikiran yang terbayang ketika sedang berlangsungnya kegiatan mengkhayal.

Dalam Kamus Besar Ilmu Pengetahuan, Dagun (1997:540) juga mengemukakan bahwa Kreativitas (Creativity) terbagi kedalam 2 pemikiran, yaitu (1) kreativitas merupakan daya cipta seseorang yang mampu menciptakan sebuah ide atau pemikiran orisinal yang mampu menghasilkan suatu produk yang dapat dikembangkan secara lebih luas; (2) kreativitas juga merupakan kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah yang mampu memberikan solusi yang baru, asli, dan imajinatif terhadap permasalahan yang bersifat pemahaman, estesis, filosofis, dan permasalahan yang lainnya.

Rahmat & Sum, (2017) Mengemukakan bahwa dalam kehidupan seorang anak, kreativitas merupakan sesuatu hal yang sangat penting. Dengan adanya kreativitas, maka anak akan mampu menemukan solusi atau mampu menciptakan suatu pemikiran/pola pikir yang solutif ketika menemukan berbagai masalah yang ditemuinya dan dapat membuat perencanaan dalam memecahkan suatu masalah. Kreativitas juga merupakan bekal untuk menjalani sebuah kehidupan yang melahirkan banyak tantangan.

NACCCE (National Advisory Committee on Creative and Cultural Education) dalam bukunya yang berjudul *Creativity in schools: Tensions and Dilemmas* menyatakan bahwa kreativitas adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang imajinatif dan mampu menghasilkan atau melahirkan sesuatu hal yang baru dan sangat bernilai (Craft, 2005). Sedangkan menurut (Semiawan, 2009) dalam bukunya yang berjudul *kreativitas keberbakatan* mengatakan bahwa kreativitas adalah proses perubahan atau modifikasi sesuatu dari yang sudah ada menjadi sesuatu hal yang baru, jadi di dalam kreativitas ini ada kombinasi dari sesuatu yang sudah ada dengan sesuatu yang ada dipemikiran seseorang (suatu konsep baru).

### **Mengembangkan kreativitas anak melalui musik**

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0 (baru lahir) sampai dengan 6 tahun. Pada usia tersebut anak berada pada fase golden age (masa keemasan) dimana perkembangan dan pertumbuhan anak sedang pesat dan pada usia tersebut juga usia anak sedang strategis dimana anak butuh bimbingan yang tepat untuk membantu tumbuh kembangnya.

Perkembangan dan pertumbuhan pada masa ini sangat penting untuk di kembangkan, karena agar anak tahu bahwa dalam diri anak tersebut mempunyai kemampuan yang mendasar untuk semua aspek pada diri anak. Aspek-aspek pada diri anak yang harus dikembangkan diantaranya : aspek kognitif, aspek agama dan moral, aspek sosial dan emosional, aspek bahasa, aspek fisik motorik, dan yang terakhir aspek seni.

### **Chrome Music Lab**

Chrome Music Lab merupakan website yang didalamnya berisi kumpulan-kumpulan alat musik yang sederhana. Pada dasarnya chrome music lab merupakan kumpulan alat music yang bisa dimanfaatkan untuk mengeksplor dasar bermain musik, dimana kita bisa bermain menggunakan irama, suara, melodi, ritme, dan masih banyak lagi. Dengan Chrome music lab kita dengan mudah dapat mengaksesnya melalui gadget (handphone) ataupun laptop, dengan mengenalkan chrome music lab pada anak kita dapat mengetahui seberapa kreatifnya anak dalam memainkan music. Chrome music lab juga dapat membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya, dengan imajinasi yang anak miliki anak bebas bereksperiment untuk membuat nada atau lagu yang dia inginkan. Chrome music lab juga menyediakan beberapa fitur yang dapat anak mainkan. Mulai dari fitur shared piano, song maker, rhythm, spectrogram, sound waves, arpeggios, kandinsky, voice spinner, harmonics, piano roll, oscillators, strings, melody maker, dan yang terakhir ada chords.

Dengan fitur tersebut jadi anak tidak merasa bosan karena banyak pilihan yang bisa dimainkan, selain itu fitur dalam chrome music lab dirancang dengan beragam warna jadi ketika anak memainkannya anak tidak akan jenuh dengan tampilannya.

### **Menyiapkan Alat dan Bahan yang digunakan**

Sebelum mengajarkan chrome music lab pada anak, kita harus mengetahui dulu fungsi dan cara bermain fitur yang ada pada chrome music lab tersebut. Setelah kita mengetahui, selanjutnya kita harus menyiapkan laptop atau gadget (handphone) sebagai alat untuk mengakses chrome music lab tersebut. Selain laptop dan handphone kita juga harus menyiapkan internet, cukup dengan membuka google chrome lalu menelusuri "Chrome Music Lab" kita sudah dapat mengaksesnya

### **Prosedur kegiatan dan tata cara memainkan chrome music lab**

Setelah kegiatan menyiapkan alat dan bahan untuk proses belajar Chrome music lab, selanjutnya guru menjelaskan sambil mempraktikkan kegiatan bermain musik di Chrome music lab dengan cara yang ekspresif, sehingga anak akan lebih tertarik dan penasaran tentang cara memainkan musik di Chrome Music Lab.

Guru memulai kegiatan belajar musik dengan berdoa terlebih dahulu untuk mengembangkan nilai agama dan moral pada anak. Selanjutnya guru merangsang anak untuk bercakap-cakap atau bercerita tentang musik seperti bercerita pengalaman bermain musik, senang atau tidak ketika bermain musik, dan lain sebagainya. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan perkembangan bahasa dan seni anak serta mengembangkan sosial emosional terhadap ketertarikan anak dalam bermain musik.

Kegiatan inti dimulai dengan mengenalkan fitur-fitur atau isi yang ada di Chrome music lab, seperti Song Maker, Rhythm, Shared Piano, Spectrogram, Voice-spinner, dan Oscillator. Selanjutnya memberikan kebebasan pada anak untuk memilih musik yang ingin dimainkan anak, contohnya anak memilih bermain musik "song maker".

Setelah mengklik atau menekan gambar musik "song maker", selanjutnya guru memperkenalkan tangga nada yang ada pada musik Song maker, seperti DO RE MI FA SO LA SI DO. Pada musik Song maker ini, anak akan lebih mudah hafal mengenai tangga nada-nada, karena setiap tangga nada memiliki ciri warna yang berbeda seperti DO = warna merah, RE = warna jingga, MI = warna kuning, FA = warna hijau, SO = warna biru, LA = warna nila, SI = warna ungu dan DO = warna merah. Selain memperkenalkan tangga nada beserta suaranya, pada musik "song maker" ini juga disediakan bunyi lain seperti bunyi "dung" dengan gambar lingkaran, dan bunyi "ces" dengan gambar segitiga, sehingga anak akan merasa senang ketika sedang bermain musik "song maker", dan bermain musik ini juga bisa diakses atau dimainkan di HP ataupun di laptop.

Setelah mengenalkan cara bermain musik "song maker" di Chrome music lab, langkah selanjutnya adalah memberikan kebebasan kepada anak untuk mencoba bermain musik "song maker" di Chrome music lab. Pada musik "song maker" ini, anak dapat belajar bereksplorasi dan bereksperimen membuat sebuah karya seni, seperti membuat gambar robot, membuat tulisan nama sendiri dari tangga nada yang disambung-sambungkan, dan lain sebagainya yang sesuai dengan imajinasi anak. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak melalui imajinasinya (kognitif) serta mengembangkan fisik motorik anak khususnya pada motorik halus anak terhadap

ketepatan anak dalam mengklik tangga nada menjadi sebuah karya seni. selain itu juga, anak dapat menambahkan atau mengklik gambar segitiga dan lingkaran untuk menimbulkan bunyi "dung-ces" sebagai pelengkap dari karya seni yang dibuat anak melalui tangga nada "song Maker".

Langkah terakhir dari kegiatan bermain musik "song maker" ini, yaitu anak dapat menunjukkan hasil karyanya dengan memutar bunyi dari hasil karya yang dibuat anak dan guru dapat mengapresiasi hasil karya anak sehingga anak dapat merasa bangga terhadap hasil karya yang dibuatnya. Kegiatan mengapresiasi ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi kepada anak dalam mengembangkan imajinasi anak sebagai wujud kreativitas anak. melalui kreativitas ini juga, seluruh atau keenam aspek perkembangan anak dapat terpenuhi dengan optimal dan pembelajarannya pun akan lebih bermakna.

Melalui kegiatan tersebut, diharapkan para pendidik anak usia dini selalu berinovasi dalam merancang pembelajaran yang berbasis atau merujuk pada pencapaian perkembangan anak. Di samping tercapainya seluruh aspek perkembangan anak, jiwa anak pun akan merasa senang dan bahagia ketika sedang bermain musik di chrome music lab, dan secara tidak langsung kegiatan tersebut mengenalkan dunia digital kepada anak melalui bermain sambil belajar di chrome music lab.

### Proses kegiatan belajar musik di Chrome Music Lab

#### 1. Mengenalkan Chrome Music Lab



#### 2. Mengenalkan tangga nada



3. Anak belajar mencoba bermain musik di Chrome Music Lab



4. Anak menunjukkan hasil karyanya



## Penutup

Hal ini dapat menyebabkan hal positif untuk anak dan bisa meningkatkan kreativitas dalam diri anak, lewat chrome music lab anak bisa mengeksplorasi diri mealui nada- nada, karena ketika menggunakan chrome music lab anak dapat mengembangkan kreativitas seni dengan latihan membangun pemahaman pola sederhana dan kemudian beralih ke menggubah musik atau lagu instrumental. Anak-anak dapat bermain, bereksperimen dan menciptakan music di chrome music lab. Ketika bermain mereka bahkan mungkin tidak menyadari atau menghubungkan permainan di dalam shrome music lab dapat mengembangkan kreativitas.

Chrome music lab adalah wadah alternative pengembangan kreativitas bagi anak yang dapat dimanfaatkan oleh orangtua ataupun Guru. Hal ini menimbulkan efek positif untuk anak dan bisa meningkatkan kreativitas dalam diri anak, lewat chrome music lab anak bisa mengeksplorasi diri mealui nada- nada, karena ketika menggunakan chrome music lab anak dapat mengembangkan kreativitas seni dengan latihan membangun pemahaman pola sederhana dan kemudian beralih ke menggubah musik atau lagu instrumental. Anak-anak dapat bermain,

bereksperimen dan menciptakan music di chrome music lab. Ketika bermain mereka bahkan mungkin tidak menyadari atau menghubungkan permainan di dalam shrome music lab dapat mengembangkan kreativitas. Pada chrome music lab ada banyak sekali fitur yang dapat digunakan dan eksplorasi oleh anak. Guru ataupun orangtua sekain menjadi fasilitator dapat juga membantu anak dalam mengembangkan kreativitasnya.

Tentu hal tersebut tidak adanya unsur keterpaksaan bagi anak, karena jikalau anak merasa nyaman pembelajaran yang dilakukan akan berjalan secara maksimal. Ditinjau dari responsive yang anak berikan ketika peneliti melakukan observasi, anak terlihat sangat ingin tahu terhadap berbagai fitur yang ada pada chrome music lab serta mereka dengan semangat ingin mencoba fitur nya satu persatu. Saat anak diminta untuk mencoba menggunakan fitur-fitur yang ada mereka terlihat bersemangat dan mencoba mengklik berbagai nada. Setelahnya mereka mereka sangat excited untuk mendengarkan hasil karya nya. Dan hal tersebut mereka ulang terus menerus. Dapat disimpulkan bahwa secara tidak langsung Chrome Musik Lab disambut baik oleh anak, mereka akan dengan gembira mengeksplorasi berbagai fitur yang tersedia pada Chrome Music Lab. Hal tersebut dapat orang tua siasati dengan memfasilitasi ataupun sebagai pemandu dalam membantu anak berkreasi ataupun bereksplorasi.

## Daftar Pustaka

- Anggraini, W., & Kuswanto, C. W. (2019). Teknik Ceklist Sebagai Asesmen Perkembangan Sosial Emosional di RA. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 61–70. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i2.5248>
- Craft, A. (2005). *Creativity in schools: Tensions and dilemmas*. Psychology Press.
- Miranda, D. (2016). Upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 1(1), 60–67.
- Munandar, S. C. Utami. 1999. *Kreativitas dan keberbakatan (strategi mewujudkan potensi dan bakat)*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Nursito. *Kiat menggali Kreativitas*, Yogyakarta: Mitra Gama Widya, 1999.

Hidayat, Widowati, Mazidah, Maryam, Noviani, Wardatul, Rahayu Mengembangkan Kreativitas Anak

Rahmat, S. T., & Sum, T. A. (2017). Mengembangkan Kreativitas Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 9(2), 111–123.

Semiawan, C.R. 2009. *Kreativitas Keberbakatan*. Jakarta: PT. Indeks