

## Enhancing Arts Education with Chrome Music Lab: An Experiential Learning Approach in Practice

Krispra Tomi Soeharto<sup>1</sup>; Suci Fajrina<sup>2</sup>; Rosta Minawati<sup>3</sup>; Iswandi<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Seni, Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Indonesia.

<sup>2,3,4</sup> Magister Pendidikan Seni, Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Indonesia.

(\*)✉ (e-mail) [krispratomi@gmail.com](mailto:krispratomi@gmail.com)<sup>1</sup>, [sucifajrina@isi-padangpanjang.ac.id](mailto:sucifajrina@isi-padangpanjang.ac.id)<sup>2</sup>, [rostaminawati@yahoo.co.id](mailto:rostaminawati@yahoo.co.id)<sup>3</sup>,  
[iwandi014@gmail.com](mailto:iwandi014@gmail.com)<sup>4</sup>

### Abstrak

**Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk memfasilitasi transfer pengetahuan kepada siswa. Sumber daya ini dapat berupa teks cetak, rekaman audio, atau presentasi multimedia, yang semuanya bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. **Metode:** Penelitian ini menggunakan metodologi tinjauan pustaka, menganalisis berbagai materi terkait integrasi Chrome Music Lab dalam pendidikan seni berbasis pengalaman. **Hasil dan Pembahasan:** Berdasarkan hasil penelitian, integrasi Chrome Music Lab memberdayakan pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan berdampak. Chrome Music Lab, yang dikembangkan oleh Google, adalah platform pendidikan daring yang menawarkan beragam komponen menarik untuk menjelajahi lanskap instrumen musik suara dan digital, yang dirancang khusus untuk audiens muda. Strategi Pembelajaran Berbasis Pengalaman adalah teknik pedagogis yang mengutamakan interaksi langsung antara guru dan siswa untuk mendukung pemahaman, keterampilan, dan refleksi melalui praktik langsung. **Kesimpulan:** Melalui media ini, siswa dapat memperoleh pengetahuan dengan berpartisipasi aktif dalam penciptaan dan interpretasi musik, sehingga menumbuhkan motivasi tinggi, kreativitas, dan keterlibatan yang kuat dari siswa di bidang pendidikan seni.

**Kata kunci:** chrome musik lab; media pembelajaran; pembelajaran eksperiensial; pendidikan musik



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).  
Copyright © 2026 Krispra Tomi Soeharto; Suci Fajrina; Rosta Minawati; Iswandi

### Proses Artikel

Diterima 09-02-2026; Revisi 29-04-2026; Terbit Online 14-06-2026

### Abstract

**Objective:** This study aims to facilitate knowledge transfer to students through resources such as printed texts, audio recordings, or multimedia presentations, all designed to help students grasp concepts more concretely. **Method:** The study employs a literature review methodology, analyzing various materials related to the integration of Chrome Music Lab in experience-based arts education. **Results and Discussion:** Findings indicate that integrating Chrome Music Lab empowers educators to create a more dynamic, engaging, and impactful learning environment. Chrome Music Lab, developed by Google, is an online educational platform offering a variety of interactive components to explore musical instruments, sound, and digital music, specifically designed for young audiences. Experiential Learning Strategies emphasize direct interaction between teachers and students to support understanding, skill development, and reflection through hands-on practice. **Conclusion:** Through this medium, students acquire knowledge by actively participating in music creation and interpretation, fostering high motivation, creativity, and strong engagement in arts education.

**Keywords:** chrome musik lab; instructional media; exsperiential learning; music education

## Pendahuluan

Proses belajar mengajar yang baik adalah dengan memanfaatkan sebuah media pembelajaran yang mampu mempermudah kita seorang guru, maupun siswa dalam memahami materi pembelajaran. penggunaan media pembelajarani alah sesuatu hal yang tersusun dan mempunyai pembaharuan guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan samakan dengan pembelajar dan memperhatikan kondisi kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan (Khotimah, 2021). Hamalik dalam (Indriyani, 2019) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bisa meningkatkan bernaflu serta minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa dampak psikologis terhadap peserta didik.(Resti et al., 2024) juga berpendapat bahwa menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran sudah bukan hal yang aneh lagi, mulai dari teknologi yang paling sederhana hingga teknologi yang paling bagus. Dan di sinilah pemanfaatan media digital berperan, menawarkan cara yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman serta literasi siswa (Diniyati et al., 2024). Teknologi dapat dimanfaatkan untuk merangsang minat belajar siswa untuk meningkatkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran tersebut, ini mempermudah kita sebagai guru maupun peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Perangkat pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan oleh pendidik guna menyederhanakan efektivitas pengajaran, di mana perangkat ini dapat berbentuk visual, audio, atau gabungan dari keduanya. Dalam pandangan (Ani Daniyati et al., 2023), asosiasi Pendidikan nasional mendefinisikan media sebagai instrumen yang dapat difungsikan untuk didengar, dilihat, dan dibaca, serta merupakan alat yang secara efektif diaplikasikan dalam aktivitas edukasi dan pembelajaran, yang juga berpotensi memengaruhi kesuksesan program pengajaran. Pendapat (Putri et al., 2022) mengemukakan bahwa demi mengoptimalkan capaian pembelajaran peserta didik, diperlukan suatu instrumen pendukung bagi pengajar dalam penyelenggaraan proses mengajar. Instrumen tersebut dikenal sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan itu, (Lestari et al., 2023) juga berargumen bahwa media pembelajaran yang tepat guna dapat memfasilitasi pengajar dalam mengkomunikasikan substansi materi dengan metode yang lebih menarik, partisipatif, dan efisien kepada peserta didik. (Lestari et al., 2023) menggaris bawahi bahwa media pembelajaran memegang peranan krusial dalam peningkatan kualitas pendidikan. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan alat bantu yang tepat dalam pembelajaran dapat menghasilkan proses belajar mengajar yang lebih menarik, aktif, dan interaktif.

Perkembangan saat ini menunjukkan berbagai macam media-media yang bisa kita gunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran, seperti audio, maupun audio visual. Menurut (Titin et al., 2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran merujuk pada seluruh materi yang dimanfaatkan dalam proses edukasi. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi transfer pengetahuan atau substansi pelajaran kepada peserta didik secara lebih efisien dan memikat. Media pembelajaran juga memiliki berbagai bentuk baik itu berbentuk sebuah website maupun non-website, tergantung bagaimana kita seorang guru menggunakan media tersebut dalam proses belajar. Tetapi tidak semua guru bisa mengoperasionalkannya, hal ini terjadi karena beban disekolah yang sudah menumpuk dan kurangnya keinginan belajar, serta tidak adanya pelatihan-pelatihan yang membahas tentang penggunaan media pembelajaran yang bagus dan lebih interaktif lagi. Dalam penggunaan

media pembelajaran sangat penting bagi pengajar untuk mengembangkan alat bantu mengajar yang beragam. Namun demikian, dalam praktik dunia pendidikan, terutama pada tingkat sekolah dasar, terdapat beberapa hambatan yang sering kali dijumpai, yaitu metode pengajaran yang diterapkan oleh pendidik masih menggunakan pendekatan konvensional, ketergantungan siswa pada sumber belajar berupa buku, serta penerapan metode pembelajaran yang cenderung monoton (Nisak & Rofi'ah, 2023). Merujuk pada pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tidak semua guru bisa memahami bagaimana penggunaan media pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran seni budaya, karena pemanfaatan media pembelajaran yang baik dapat membangun pengetahuan siswa.

Penggunaan media belajar yang interaktif dalam pembelajaran seni budaya bisa proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi para siswa, serta memungkinkan guru untuk memahami cara penggunaan media yang diterapkan. Salah satu media belajar yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran seni budaya adalah Chrome Musik Lab. Chrome Musik Lab adalah sebuah situs yang dikembangkan oleh Google Chrome yang menawarkan berbagai fitur untuk mendukung proses pembelajaran seni budaya. Menurut (Octaviarni, 2019), Chrome Musik Lab adalah platform daring yang memungkinkan siswa belajar musik secara interaktif tanpa memerlukan instrumen musik fisik. Selain itu, (Mishra, 2021) juga menyatakan bahwa Chrome Musik Lab merupakan sumber daya interaktif dalam jaringan untuk memainkan dan mempelajari musik secara visual. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Chrome Musik Lab dapat digunakan dalam proses pembelajaran seni budaya, sehingga membuat pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan aktif.

Pembelajaran seni budaya adalah suatu proses pembelajaran yang menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman. Pembelajaran berbasis pengalaman ini berfokus pada pengalaman yang nyata. Menurut (Hakima & Hidayati, 2020), pembelajaran berbasis pengalaman adalah refleksi dari pengalaman yang dihadapi oleh siswa secara langsung. (Hajjah et al., 2022) menyatakan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman adalah pendekatan yang menggunakan pengalaman sebagai alat dalam proses belajar, di mana materi tidak hanya berasal dari buku atau pengajar. Nurhasanah dan rekan-rekannya dalam (Amalia & Hariyono, 2022) menjelaskan bahwa Pembelajaran Berbasis Pengalaman adalah suatu proses yang menampilkan pengalaman para siswa dan memperoleh pengalaman baru, yang diharapkan dapat membantu siswa merumuskan dan menemukan konsep dari pengalaman yang mereka peroleh. Dari penjelasan ini, kita dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran yang langsung dialami oleh siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dengan baik.

## **Metode**

Dalam studi ini, pendekatan yang diterapkan adalah tinjauan literatur. Berdasarkan pendapat Christ Hart pada tahun 1998 dalam (Waruwu, 2024), tinjauan literatur merujuk pada proses pemilihan dokumen terkait suatu tema, yang memuat informasi, gagasan, data, dan bukti yang ditulis dari perspektif tertentu untuk tujuan spesifik atau untuk menyampaikan pandangan tertentu tentang karakteristik tema serta bagaimana tema tersebut akan dianalisis, diteliti, dan dinilai dengan baik terkait penelitian yang direncanakan. Menurut (Pratiwi et al., 2020), tinjauan literatur merupakan suatu pencarian dan analisis sumber pustaka dengan membaca dan menelaah berbagai jurnal, buku, dan dokumen terbitan lainnya yang relevan dengan topik penelitian untuk menyusun sebuah tulisan. Dari sini, kita

dapat menyimpulkan bahwa tinjauan literatur adalah sekumpulan informasi yang kita kumpulkan dari buku, artikel, atau situs web.

Menurut Cronin, Ryan, & Coughlan (2010) dalam (Waruwu, 2024), terdapat beberapa langkah dalam penelitian dengan pendekatan tinjauan pustaka. Pertama, Memilih topik tinjauan. Di fase ini, peneliti menentukan satu topik yang menarik untuk diteliti. Ini merupakan langkah awal sekaligus keputusan mengenai volume bahan dan data yang akan diperiksa oleh peneliti. Kedua, Mencari literatur. Pada fase ini, peneliti dengan sistematis menemukan informasi yang relevan dan berkaitan dengan topik yang telah ditentukan. Proses pencarian literatur umumnya dilakukan melalui komputer dan basis data elektronik. Ketiga, Menganalisis dan mensintesis literatur. Dalam langkah ini, data yang telah terkumpul dianalisis dan dirangkum oleh peneliti. Keempat, Menulis tinjauan. Pada tahap ini, peneliti menyusun dan mendokumentasikan hasil kajian literatur. Dalam proses penyusunan dan penulisan, penting untuk menghindari penggunaan kata-kata yang terlalu panjang dan membingungkan.

### Hasil dan Pembahasan

Berdasar penelitian terhadap berbagai literatur dan studi sebelumnya, terungkap bahwa Chrome Music Lab adalah platform pembelajaran berbasis internet yang menawarkan berbagai fitur interaktif untuk mengeksplorasi elemen musik, termasuk ritme, melodi, harmoni, dan suara. Menurut (Gemilang et al., 2023) Chrome Music Lab merupakan salah satu media digital yang cocok digunakan sebagai alat pembelajaran, khususnya dalam pendidikan seni musik. Selain itu, (Riyadi et al., 2023) juga menyatakan bahwa Chrome Music Lab adalah platform eksperimental yang diciptakan oleh Google, menyajikan beragam aplikasi musik menarik yang mendukung berbagai disiplin ilmu. Media digital Chrome Music Lab, menurut (Gemilang et al., 2023), sangat berguna untuk memungkinkan siswa untuk terus bereksperimen dan meningkatkan kreativitas mereka. Melalui browser, platform ini dapat diakses secara gratis dan berfungsi sebagai alat belajar atau sarana eksplorasi dalam aktivitas musik yang mendasar. Platform ini dirancang oleh Google dengan tujuan mempermudah siswa memahami konsep musik melalui pengalaman langsung atau *learning by doing*. Reni Herniati dalam jurnal Surahman (2021:139) serta dalam jurnal (Darmawan et al., 2024) menyatakan bahwa pendekatan *learning by doing* lebih menekankan pada keterlibatan aktif para siswa agar mereka dapat mengalami secara langsung informasi terkait materi ajar yang disampaikan oleh pendidik, sehingga siswa dapat melihat dan mempraktikkan secara langsung selama sesi pembelajaran. Selain itu, (Panjaitan, 2023) menyimpulkan bahwa metode belajar sambil melakukan adalah suatu teknik yang mendorong siswa untuk menjadi kreatif dan aktif, untuk dapat memahami materi yang diberikan oleh guru, sehingga peserta didik dapat melakukan praktik secara langsung dalam proses belajar mengajar.

Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan Chrome Music Lab dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar para siswa. (Maulana & Sukmayadi, 2025) membuktikan bahwa penggunaan media Song Maker dari Chrome Music Lab dalam proses kreasi musik mampu secara substansial meningkatkan minat, kemampuan, dan partisipasi sosial siswa, khususnya dalam pembelajaran seni musik pada tingkat dasar dan menengah. Dengan adanya fitur seperti Rhythm, Song Maker, dan Sound Waves, siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan konsep musik dalam format digital. Ini sejalan dengan prinsip Pembelajaran Experiential, di mana siswa memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan (Kolb, 1984).

Selain itu, berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa Chrome Music Lab efektif dalam menyatukan pembelajaran seni dengan teknologi digital. (Octaviarni, 2019) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital, seperti Chrome Music Lab, dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana sekolah. Selain itu (Hidayat et al., 2023) juga menyatakan kalau chrome music lab juga dapat membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya, dengan imajinasi yang anak miliki anak bebas bereksperimen untuk membuat nada atau lagu yang dia inginkan. (Riyadi et al., 2023) juga menyatakan didalam artikelnya bahwa pembuatan musik kolaboratif berbasis web dengan fitur Song Maker Chrome Music Lab membangun kepercayaan diri dalam membaca notasi dan memanfaatkan teknologi musik digital yang dirasakan siswa sekolah dasar. Dapat kita simpulkan bahwa terdapat penelitian yang menunjukkan bahwa chrome music lab efektif dalam menyatukan pembelajaran seni dengan teknologi digital. Sebagai contoh, para siswa dapat membuat komposisi musik sederhana melalui Song Maker, dan kemudian membahas hasil ciptaan tersebut dengan teman sekelas serta guru mereka. Kegiatan ini tidak hanya mengasah keterampilan musik, tetapi juga membangun rasa percaya diri, kerja sama, dan penghargaan terhadap seni. (Ratih & Yanuartuti, 2021) mengemukakan bahwa semua disiplin seni pertunjukan, seperti tari, musik, dan teater, juga dapat memanfaatkan media digital untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang masing-masing. (Chandra et al., 2025) juga menegaskan bahwa kemajuan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam pendidikan, termasuk untuk mengembangkan kreativitas pada anak-anak.

### **Pembelajaran Seni melalui Pendekatan Experiential Learning**

Pendekatan Pembelajaran Experiential menekankan bahwa pemahaman diperoleh melalui pengalaman langsung yang diikuti dengan analisis dan penerapan dalam situasi yang berbeda. Dalam konteks seni, metode ini sangat berhubungan karena seni bersifat praktikal, kontekstual, dan inovatif. Menurut (Purnami & Rohayati, 2016), *Experiential Learning* berbasis pada ide bahwa pengalaman adalah fondasi dari semua proses pembelajaran. (Cahaya Afriani Napitupulu, 2020) juga menambahkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman atau eksperimental memiliki karakteristik unik, yaitu adanya hubungan istimewa yang terbentuk antara pengajar, pelajar, dan materi yang dipelajari. (Sholihah et al., 2016) menjelaskan bahwa model pembelajaran dengan pengalaman secara langsung adalah suatu sistem pendidikan yang memicu proses belajar untuk menciptakan pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung. Pendekatan ini memberikan peluang bagi pengajar dan pelajar untuk merasakan pengalaman tersebut. Integrasi Chrome Music Lab dengan Experiential Learning memberikan kesempatan bagi siswa untuk: (1) **Mengalami langsung proses penciptaan musik (konkret)**. Dalam hal ini siswa bisa membuat musik melalui fitur song maker, dimana siswa akan berekspresi sesuai dengan keinginan mereka dalam membuat musik. Penelitian Matthew Clauhs menyatakan Song Maker dalam Chrome Music Lab memudahkan siswa untuk membuat komposisi musik dengan tangga nada diatonis melalui notasi piano roll ikoniknya (Riyadi et al., 2023); (2) **Merefleksikan pengalaman mereka dalam mengeksplorasi bunyi**. Dalam hal ini kita bisa melihat bagaimana perbedaan pengalaman ketika siswa belajar tanpa menggunakan chrome music lab dengan yang menggunakan chrome music lab, perbedaannya adalah ketika siswa belajar hanya dengan alat seadanya, siswa tidak dapat mengeksplor musik secara dengan bebas, tetapi Ketika kita menggunakan chrome music lab dalam pembelajaran musik, siswa menjadi lebih gampang untuk mengeksplor musik secara bebas sesuai dengan keinginan mereka dan imajinasinya; (3) **Membentuk konsep** baru tentang elemen-elemen musik. Contohnya adalah siswa bisa

membuat konsep baru tentang musik melalui pengalaman langsung yang mereka rasakan, seperti Ketika kita menjelaskan teori tentang ritme kepada siswa, pada awalnya siswa akan mengerti dengan apa yang kita jelaskan kemudian akan lupa dengan sendirinya, berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan pengalaman langsung, Ketika kita menjelaskan teori tentang ritme yang diiringi dengan praktek langsung, siswa akan mudah memahaminya dan akan membentuk konsep baru tentang hal tersebut; (4) **Menerapkan** hasil belajar dalam karya atau aktivitas berikutnya. Dalam hal ini siswa akan mencobakan langsung hasil belajar yang sudah dilakukan menggunakan chrome music lab, dengan menggunakan instrumen yang sama maupun berbeda, jadi siswa bisa merasakan hasil belajarnya menggunakan chrome music lab dengan nyata.

Pendekatan Experiential Learning menekankan bahwa pemahaman diperoleh melalui pengalaman langsung yang diikuti refleksi dan penerapan dalam konteks berbeda, sehingga sangat relevan dalam pembelajaran seni yang bersifat praktikal, kontekstual, dan inovatif. Integrasi Chrome Music Lab dalam pembelajaran musik memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengalami proses penciptaan musik secara konkret melalui fitur Song Maker, merefleksikan pengalaman eksplorasi bunyi, membentuk konsep baru mengenai elemen-elemen musik, serta menerapkan hasil belajar dalam karya atau aktivitas berikutnya. Dengan menggunakan Chrome Music Lab, siswa dapat mengeksplorasi musik secara bebas sesuai imajinasi mereka, berbeda dengan pembelajaran konvensional yang terbatas pada alat seadanya, sehingga pengalaman langsung ini memudahkan pemahaman teori musik, memperkuat kreativitas, dan meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Pendekatan ini menunjukkan bahwa pengalaman langsung menjadi fondasi penting dalam menciptakan pengetahuan, keterampilan, dan inovasi dalam pendidikan musik berbasis pengalaman.

### **Dampak terhadap Motivasi dan Kreativitas Belajar**

Hasil analisis berbagai sumber literatur juga mengindikasikan bahwa Chrome Music Lab memiliki dampak positif terhadap motivasi dan kreativitas siswa. (Maulana & Sukmayadi, 2025) menyatakan penggunaan media Song Maker dari Chrome Music Lab dalam kegiatan kreasi musik secara signifikan meningkatkan minat, keterampilan, dan keterlibatan sosial siswa. Kegiatan belajar yang interaktif dan berbasis pengalaman langsung menimbulkan rasa senang, tantangan, dan rasa ingin tahu. Siswa lebih berani bereksperimen, mencoba hal baru, serta mengekspresikan ide melalui karya musik digital.

Motivasi belajar meningkat karena siswa merasa memiliki kendali terhadap proses belajarnya. (Ali et al., 2025) berpendapat bahwa motivasi yang tinggi tidak semata-mata hanya mendorong siswa untuk lebih giat belajar tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka untuk menghadapi tantangan akademik. (Nuriyah, 2025) juga berpendapat bahwa dalam konteks pendidikan, motivasi belajar menjadi faktor kunci yang mempengaruhi tingkat keterlibatan seseorang dalam mencapai tujuan akademis. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memberikan ruang eksplorasi, bukan hanya sebagai sumber informasi. Hal ini sejalan dengan semangat pembelajaran abad ke-21, di mana integrasi teknologi dan pembelajaran berbasis pengalaman menjadi kunci dalam mengembangkan keterampilan kreatif, kolaboratif, dan reflektif. (Bani et al., 2025) juga berpendapat bahwa dengan menyatukan kreativitas, kolaborasi, dan teknologi dalam pembelajaran sangat membantu untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan global, dan diperlukan kolaborasi antara pendidik dan pembuat kebijakan untuk menciptakan lingkungan

belajar yang mendukung. (Miagusttin et al., 2024) juga menyatakan penerapan teknologi dalam pembelajaran merupakan langkah yang penting untuk menghadapi di era digital. Memanfaatkan potensi teknologi, pendidikan bisa menjadi efektif, efisien, dan inklusif.

## Pembahasan

Hasil analisis dari beberapa sumber yang ditemukan, peneliti menyimpulkan bahwa dengan adanya penggunaan chrome music lab dalam proses pembelajaran, hal tersebut menawarkan kebaruan dalam bentuk digitalisasi pembelajaran berbasis pengalaman. Jika biasanya experiential learning dalam seni musik membutuhkan instrumen fisik, dengan hal ini membuktikan bahwa empat tahapan siklus belajar Kolb (Pengalaman Konkret, Pengamatan Reflektif, Konseptualisasi Abstrak, dan Eksperimen Aktif) dapat dipenuhi sepenuhnya melalui media digital Chrome Music Lab. Meskipun memiliki banyak keunggulan, penerapan Chrome Music Lab juga menghadapi beberapa tantangan. Beberapa penelitian melaporkan adanya keterbatasan perangkat digital di sekolah, hal ini disebabkan tidak semua sekolah yang sudah mempunyai sarana dan prasarana yang lengkap, jadi hal ini sangat membatasi proses pembelajaran siswa, selain itu ada beberapa sekolah yang belum memiliki koneksi internet tidak stabil, dikarenakan ada sekolah yang berlokasi ditempat yang terpencil dan juga belum bisa di akses untuk koneksi internet, selain itu masih ada guru yang masih tidak memahami bagaimana penggunaan media digital yang disebabkan kurangnya literasi digital pada guru seni, hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman tentang penggunaan media digital untuk proses pembelajaran seni (Kapoyos, 2020). Selain itu, sebagian guru masih memerlukan pelatihan agar dapat mengintegrasikan media digital ini dengan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman secara optimal, pelatihan ini harus dilakukan agar bisa membantu semua guru dalam memanfaatkan media digital dalam proses belajar mengajar, agar pembelajaran menjadi lebih baik, menarik dan interaktif. Namun demikian, dengan dukungan kebijakan pendidikan digital dan peningkatan kompetensi guru, Chrome Music Lab memiliki potensi besar untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran seni yang kreatif dan inovatif, karna dengan adanya pembelajaran seni yang kreatif dan inovatif kita bisa mengembangkan kemampuan siswa secara maksimal dan juga bisa membuat pembelajaran menjadi lebih baik.

Pada sisi yang lain peneliti juga menyimpulkan bahwa Chrome Music Lab bukan sekadar alat bantu, melainkan solusi praktis terhadap masalah sarana dan prasarana di sekolah. Karena dengan digunakannya chrome music lab ini dalam proses pembelajaran siswa tetap dapat mencapai kompetensi penciptaan dan interpretasi musik yang mendalam tanpa kehadiran alat musik fisik, melalui eksplorasi visual dan auditori digital yang interaktif. Dari kedua hal diatas dapat kita buktikan bahwa Chrome Music Lab berfungsi sebagai jembatan yang efektif antara teori pendidikan progresif atau pembelajaran aktif/pengalaman dan kebutuhan praktis di lapangan (kurangnya fasilitas/literasi digital), sehingga menciptakan model pembelajaran seni abad ke-21 yang inklusif dan efisien.

## Kesimpulan

Berdasarkan data dan analisis di atas, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan media pembelajaran yang baik dapat tercipta proses pembelajaran yang baik, salah satunya menggunakan *chrome music lab* dalam proses belajar, dengan adanya fitur ini di google chrome, kita sebagai guru bisa menggunakannya sebagai media pembelajaran guna mempermudah proses belajar siswa menggunakan pengalaman nyata, meskipun ada

beberapa tantangan yang harus dicapai seperti koneksi internet yang harus di pertimbangkan, dan juga kita harus melihat dampak positif dan negatifnya dari media yang kita gunakan. Experiential Learning sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran seni budaya, karna siswa harus bisa berekspresi dengan realita yang ada tanpa direkayasa. Guru yang baik adalah guru yang mampu memfasilitasi siswanya dalam proses belajar, agar pembelajaran yang di inginkan tersampaikan dan tersalurkan dengan baik.

## Referensi

- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Amalia, A., & Hariyono, E. (2022). Penerapan Experiential Learning pada Materi Perubahan Iklim untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(1), 134. <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i1.934>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Bani, K. K. N., Falasifah, F., & Iskandar, S. (2025). Strategi Pengembangan Pembelajaran Matematika Pada Abad Xxi1. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(1), 3.
- Cahaya Afriani Napitupulu. (2020). Pembelajaran Eksperiental (Experiental Learning): Menanamkan Kepercayaan Diri Sebagai Salah Satu Karakter Wirausaha Pada Mahasiswa Calon Guru Paud. *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi Pintar Harati*, 16(1), 63–74.
- Chandra, E., Setiawan, M. N., Mariana, M., Sulystiawati, D., & Warjoyo, J. G. (2025). Implementasi Teknologi Digital dalam Pendidikan Seni: Studi Kasus di SD Sinar Dharma Jakarta Barat. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 255–262. <https://doi.org/10.31334/jks.v7i2.4396>
- Darmawan, D., Ritonga, D. C., & Haila, H. (2024). Pendekatan Learning by Doing dalam Membangun Sikap Percaya Diri Peserta Kursus Tata Kecantikan Rambut di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Prostyle Kota Bekasi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 564–568. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2024>
- Diniyati, A., Salma, N. D., & Farhurahman, O. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Literasi Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2, 97–110.
- Gemilang, V. B., Sabri, I., Yanuartuti, S., Supratno, H., & Juwariyah, A. (2023). Pembelajaran Kreatif Unsur Musik Dasar Pada Anak Dengan Memanfaatkan Media Digital “Chrome Music Lab.” *Tarbiyatuna Kajian Pendidikan Islam*, 7(2), 211. <https://doi.org/10.69552/tarbiyatuna.v7i2.1914>
- Hajjah, M., Munawaroh, F., Wulandari, A. Y. R., & Hidayati, Y. (2022). Implementasi Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Natural Science Education Research*, 5(1), 79–88. <https://doi.org/10.21107/nser.v5i1.4371>

- Hakima, A., & Hidayati, L. (2020). Peran Model Experiential Learning dalam Pendidikan Berbasis Keterampilan Tata Busana. *E-Journal*, 09(03), 51–59.
- Hidayat, H., Widowati, K., Mazidah, S. S., Maryam, S., Noviani, V., Wardatul, W., & M, W. R. (2023). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Chrome Music Lab. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 6(1), 12–22. <https://doi.org/10.15575/japra.v6i1.27282>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Kapoyos, R. J. (2020). Paradigma Pendidikan Seni Melalui Ideologi Liberal dan Ideologi Konservatif dalam menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 2(1), 39–50. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v2i1.38>
- Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–2158. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.857>
- Lestari, T. A., Jamaluddin, J., & Pahmi, S. (2023). Identifikasi Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar di SMA Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2071–2077. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1640>
- Maulana, G., & Sukmayadi, Y. (2025). Pemanfaatan Media Song Maker sebagai Strategi Kreasi Musik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2), 3015–3024.
- Miagusttin, A. P., Syakori, K. R., Nurhangesti, M., Septiani, R., Alifiya, S. N., & Ningrum, T. S. (2024). Penerapan Teknologi Dalam Pembelajaran : Menghadapi Era Digital Di Abad Ke-21. 1–15.
- Mishra, K. G. (2021). Understanding Music as a Mathematical Activity through Chrome Music Lab. *Indian Journal of Educational Technology*, 3(2), 166–181.
- Nisak, R. K., & Rofi'ah, S. (2023). Problematika Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(1), 41–50. <https://doi.org/10.37680/basicav3i1.3623>
- Nuriyah, S. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PADLET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VII DI SMPN 5 KARANGPLOSO. 10, 10–18.
- Octaviarni, M. D. (2019). OPTIMALISASI PROSES BELAJAR SISWA SMP MELALUI KAJIAN LITERATUR: PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL CHROME MUSIC LABSEBAGAI SOLUSI PERMASALAHAN SARANA DAN PRASARANA DI SEKOLAH. *Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 53–60.
- Panjaitan, Y. A. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Learning by Doing dalam Mata Pelajaran Fiqih di MTs Daerah Aek Songsongan. *Tsaqila | Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 3, 25–36. <https://doi.org/10.30596/tjpt.v3i1.421>
- Pratiwi, B., Budiharto, I., & Fauzan, S. (2020). Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Kenakalan Remaja pada Remaja Madya: Literature Review. *Tanjungpura Journal of Nursing Practice and Education*, 2(2). <https://doi.org/10.26418/tjnpe.v2i2.46145>

- Purnami, R. S., & Rohayati, R. (2016). Implementasi Metode Experiential Learning Dalam Pengembangan Softskills Mahasiswa Yang Menunjang Integrasi Teknologi, Manajemen Dan Bisnis. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.17509/jpp.v13i1.3511>
- Putri, N. E., Moonti, U., Ardiansyah, A., Hafid, R., & Hasiru, R. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xii Di Sma Negeri 1 Suswawa Kabupaten Bone Bolango. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1977. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1977-1988.2022>
- Ratih, E. K., & Yanuartuti, S. (2021). Meningkatkan Daya Kreatif Siswa Menggunakan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 942–955. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i1.1634>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Riyadi, L., Sukmayadi, Y., & Karyono, T. (2023). Profil Instruksional Aplikasi Song Maker dalam Kreasi Musik Sederhana untuk Pembelajaran bagi Anak-Anak. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(3). <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i3.79148>
- Sholihah, M., Utaya, S., & Susilo, S. (2016). Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(11), 2096–2100.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. (Padang: CV. Gita Lentera), 5, 23.