

## MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN IMAJINASI ANAK USIA DINI MELALUI *MUSIC WALL*

Salsabila Rizqi Ramadhanty Alisa<sup>1\*</sup>, Arvinda Hanugraheningtias<sup>2</sup>, Arnandiza Amirul Khafida<sup>3</sup>,  
Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto<sup>4</sup>, Deasylina Da Ary<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

<sup>4</sup>Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

<sup>5</sup>Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

\*Email penulis: [salsabilarizqira@students.unnes.ac.id](mailto:salsabilarizqira@students.unnes.ac.id)<sup>1</sup>

Korespondensi penulis: [salsabilarizqira@students.unnes.ac.id](mailto:salsabilarizqira@students.unnes.ac.id)

**Keywords:** *Early Childhood, Creativity, Imagination, Music Based Learning, Music Wall*

**Abstract:** *This community service aims to improve early childhood creativity and imagination through the implementation of interactive learning media in the form of Music Wall. The background of this activity is based on the limited play media that can stimulate children's creative expression in PAUD institutions, especially those in areas with limited resources. Music Wall is designed using used items such as pots, cans, paralon, and wooden spoons arranged to resemble a musical wall, so that children can play while exploring sounds and rhythms. The service activities were carried out through a participatory approach with the stages of initial observation, interviews, planning, implementation, and evaluation. The results of the activity showed that children were very enthusiastic in exploring the Music Wall and showed improvement in aspects of creativity, fine motor skills, and cooperation skills. Teachers also felt the positive benefits of using this media as it made learning more fun and meaningful. In addition, this media encourages the involvement of teachers and parents in creating a more participatory and contextualized learning environment. Based on these results, Music Wall is recommended as an alternative learning media that is cheap, child-friendly, and easily replicated in various PAUD institutions. This activity is expected to inspire more creative learning transformation in early childhood education.*

### Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak usia dini melalui implementasi media pembelajaran interaktif berupa *Music Wall*. Latar belakang kegiatan ini didasarkan pada masih terbatasnya media bermain yang mampu menstimulasi ekspresi kreatif anak di lembaga PAUD, terutama yang berada di wilayah dengan sumber daya terbatas. *Music Wall* dirancang menggunakan barang-barang bekas seperti panci, kaleng, paralon, dan sendok kayu yang disusun menyerupai dinding musik, sehingga anak dapat bermain sambil mengeksplorasi bunyi dan ritme. Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif dengan tahapan observasi awal, wawancara, perencanaan, implementasi, serta evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias dalam mengeksplorasi *Music Wall* dan menunjukkan peningkatan dalam aspek kreativitas, motorik halus, serta kemampuan bekerja sama. Guru juga merasakan manfaat positif dari penggunaan media ini karena membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, media ini mendorong keterlibatan guru dan orang tua dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif dan kontekstual. Berdasarkan hasil tersebut, *Music Wall* direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang murah, ramah anak, dan mudah direplikasi di berbagai lembaga PAUD. Kegiatan ini diharapkan mampu menjadi inspirasi transformasi pembelajaran yang lebih kreatif dalam pendidikan anak usia dini.

**Kata Kunci:** *Anak Usia Dini, Kreativitas, Imajinasi, Pembelajaran Berbasis Musik, Music Wall*

## PENDAHULUAN

Kreativitas dan Imajinasi merupakan bagian penting dari perkembangan anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna. Bermain tidak hanya menjadi kegiatan menyenangkan bagi anak tetapi sebagai sarana untuk belajar dan mengembangkan potensi (Komari & Aslan, 2025; Sari et al., 2023; Zantika et al., 2024). Dalam konteks ini, seni music dan gerak anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar, mengekspresikan diri, serta mengomunikasikan emosi, ide, dan perasaan mereka (Hasbi & Paramita, 2020). Anak yang sering terlibat dalam aktivitas seni cenderung memiliki daya imajinasi yang tinggi, kemampuan mendengar yang baik, keterampilan berbahasa, kekuatan fisik, kreativitas, serta kecerdasan spasial dan sosial-emosional yang berkembang secara optimal (Amalia Hasibuan & Khadijah, 2024). Kebebasan dalam berekspresi juga menjadi kunci tumbuhnya kreativitas.

Sebaliknya, jika guru atau orang tua terlalu banyak memberikan instruksi yang harus diikuti, kebebasan tersebut dapat terhambat, bahkan berpotensi meredam imajinasi dan kreativitas anak. Kurangnya aktivitas music dan gerak beresiko tidak mampu meluapkan emosi yang ada pada diri anak secara sehat sehingga perkembangan sosial emosional anak menjadi kurang optimal (Wandita et al., 2022). Padahal, kegiatan seperti menar, mengetuk ritme, atau bergerak mengikuti alunan music mampu meningkatkan koordinasi motoric, regulasi emosi, dan semangat belajar anak. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Malikah, 2024) bahwa music memiliki pengaruh penting dalam mendukung kesehatan mental pendidikan, membantu anak mengelola emosi, dan meningkatkan solidaritas sosial. Tanpa stimulasi ini, anak cenderung mengalami rendahnya motivasi belajar, kesulitan dalam mengekspresikan diri, serta keterbatasan dalam kemampuan sosial berinteraksi.

Sebagai solusi terhadap permasalahan ini, media *Music Wall* dikembangkan sebagai alat permainan edukatif yang menggabungkan pengalaman auditif dan motoric secara terpadu. *Music Wall* memungkinkan anak-anak untuk bereksplorasi secara aktif terhadap berbagai jenis bunyi dan ritme. Aktivitas ini tidak hanya memperkenalkan anak pada dunia musik, tetapi juga mengembangkan kemampuan koordinasi tangan-mata, keterampilan sosial, serta memperkaya pengalaman sensorik. Studi dari Gaudette-Leblanc et al., (2021) menekankan bahwa kegiatan music dapat mendukung keterlibatan sosial dan perilaku prososial anak.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan sebagai upaya untuk mengimplementasikan media *Music Wall* dengan tujuan memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan serta menstimulasi kretivitas dan imajinasi anak melalui pendekatan seni music. Sasaran kegiatan meliputi anak usia dini sebagai pengguna mudia, guru PAUD sebagai fasilitator pembelajaran,

serta lembaga PAUD. Pembuatan *Music Wall* dilakukan dengan pendekatan kreatif dan kontekstual serta menyesuaikan kebutuhan anak di lembaga. Nilai-nilai yang ingin ditanamkan melalui kegiatan ini adalah semangat kreativitas, pentingnya gerak tubuh, ekspresi musical, dan pendekatan pembelajaran yang partisipatif.

Beberapa penelitian juga mendukung integrasi music dan gerak dalam pendidikan anak usia dini. Runco & Acar (2012) menyatakan bahwa kreativitas anak berkembang secara optimal melalui pengalaman eksploratif dan kegiatan divergen. Nurjanah (2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis music secara signifikan meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial anak usia dini. Selanjutnya, (Nisa, 2024) menambahkan bahwa integrasi gerakan tubuh dalam aktivitas musical dapat meningkatkan keterlibatan aktif anak dan membantu membangun koneksi antara pikiran dan tubuh.

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan guru di PAUD Ananda Kendal, diketahui bahwa belum tersedia permainan musik di luar ruangan. Selama ini, kegiatan eksplorasi bunyi masih sangat terbatas. Guru menyampaikan antusiasme terhadap ide menghadirkan media berbasis music gerak karena dianggap mampu mendukung keterlibatan aktif anak. Dalam observasi lapangan, peneliti mengidentifikasi adanya ruang kosong di bawah tangga yang potensial dimanfaatkan sebagai sudut bermain musik sederhana. Saat uji coba terbatas dilakukan dengan mengenalkan beberapa alat bunyi seperti panci, sendok kayu, tutup kaleng, dan peralatan daur ulang anak-anak menunjukkan respons antusias. Mereka tertarik mencoba, menciptakan ritme sendiri, mengikuti ketukan teman, dan terlibat dalam interaksi sosial secara spontan. Fenomena ini menjadi dasar penting dalam merancang program pengabdian yang mengedepankan pembelajaran partisipatif berbasis musik dan gerak.

Melalui kegiatan pengabdian ini diharapkan terjadi transformasi dalam praktik pendidikan anak usia dini yang lebih kreatif, partisipatif, dan kontekstual. Dengan kreativitas pendidik, pendidikan anak usia dini dapat menyediakan sarana belajar yang merangsang minat dan potensi anak secara optimal. Oleh karena itu, kegiatan implementasi *Music Wall* menjadi salah satu bentuk kontribusi nyata dalam membangun PAUD yang berkualitas dan ramah anak. Kedepan, media ini dapat direplikasi oleh guru di berbagai daerah sebagai bagian dari upaya menciptakan pembelajaran PAUD yang kontekstual dan inklusif.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di PAUD Ananda yang berlokasi di Kendal, Jawa Tengah. Subjek pengabdian terdiri dari anak usia dini berusia 4-6 tahun yang menjadi peserta didik di PAUD Ananda serta para guru yang berperan sebagai fasilitator dan

pendamping kegiatan pembelajaran.

#### **a. Pengorganisasian Komunitas**

Tahap awal kegiatan melakukan proses pengorganisasian komunitas dengan membangun relasi dan komunikasi dengan kepala sekolah serta guru PAUD Ananda. Peneliti melakukan observasi lapangan secara langsung untuk mengetahui kondisi sarana pembelajaran di PAUD, khususnya terkait media eksploratif berbasis music dan gerak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru diketahui bahwa belum tersedia permainan music di luar ruangan.

Melalui diskusi, guru menyampaikan antusiasme yang tinggi terhadap pengembangan media edukatif berbasis music. Peneliti mengajak guru dalam berdialog untuk mengidentifikasi potensi ruang dan bahan yang bisa dimanfaatkan. Ruang kosong dibawah tangga yang sebelumnya belum dimanfaatkan, disepakati menjadi lokasi pengembangan media edukatif yang akan dikenalkan kepada anak usia dini.



Gambar 1. Kondisi ruang kosong bawah tangga PAUD Ananda

Guru-guru dilibatkan aktif dalam tahap perencanaan, mulai dari menyusun strategi pembelajaran, memilih bahan yang aman dan sesua hingga simulasi awal penggunaan media. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Faradila, 2024) menunjukkan perencanaan pembelajaran yang optimal dilakukan oleh guru merupakan terciptanya kelas yang aktif , interaktif, dan menarik. Strategi ini dipilih agar guru memiliki rasa kepemilikan terhadap inovasi yang dibangun serta mampu mereplikasi atau memodifikasi kegiatan secara mandiri di masa mendatang.

#### **b. Strategi Pendekatan dan Metode**

Pendekatan yang digunakan dalam pengabdian ini adalah *Participatory Action Research* (PAR) yaitu pendekatan riset dan aksi yang melibatkan komunitas secara aktif dalam setiap proses dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Afandi, 2020) .Pendekatan ini bersifat

kolaboratif dan memberdayakan sehingga subjek pengabdian tidak hanya menjadi objek penerima tetapi juga actor utama dalam pengembangan solusi.

Metode dipadukan dengan edukasi partisipatif dan observasi terstruktur, dimana kegiatan eksplorasi music dipantau menggunakan instrument observasi sederhana untuk mencatat reaksi, ekspresi, dan interaksi anak selama bermain. Kegiatan pengabdian ini menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran aktif berbasis bermain yang dapat meningkatkan kemampuan perkembangan anak, membentuk refleksi diri, kreativitas, kemandirian, serta memberi manfaat jangka panjang dalam kesehatan dan perilaku positif (Dewi, 2022). Metode ini direkomendasikan dalam pendidikan anak usia dini sebagai pendekatan holistic yang menyenangkan. Menekankan pada aspek kebebasan berekspresi, interaksi sosial, dan stimulasi multisensorik melalui gerak dan musik.

### c. Tahapan Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam beberapa tahapan sebagai berikut :

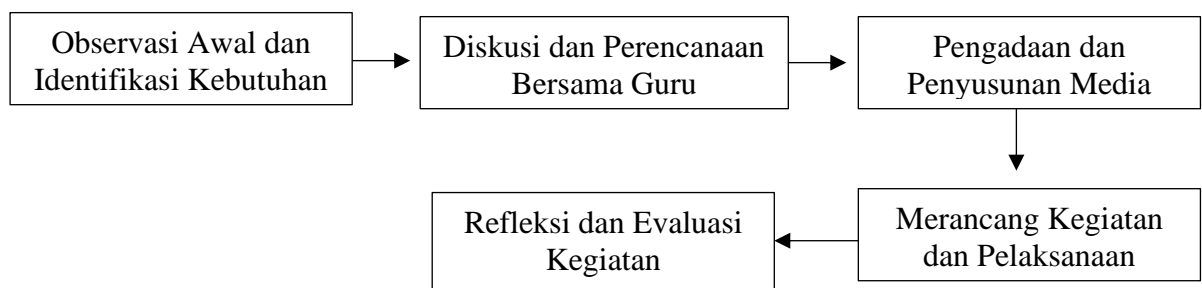
No	Tahapan kegiatan	Deskripsi kegiatan
1	Tahap Persiapan dan Identifikasi Kebutuhan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Survei lapangan dan observasi awal di PAUD Ananda</li><li>2. Wawancara dengan guru dan kepala sekolah</li><li>3. Identifikasi potensi ruang, alat, dan keterbatasan</li></ol>
2	Tahap Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kebutuhan peserta didik<ol style="list-style-type: none"><li>a. Stimulasi Sensorik: Beragam suara, tekstur, dan warna untuk merangsang indra pendengaran, perabaan, dan penglihatan.</li><li>b. Aksesibilitas: Tinggi Music Wall harus ramah anak, mudah dijangkau oleh anak yang berdiri maupun duduk..</li><li>c. Keselamatan: Gunakan bahan yang aman, bebas sudut tajam, serta memastikan alat musik terpasang kokoh</li></ol></li></ol>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Kebutuhan Lingkungan Belajar             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Ruang dan Tata Letak: Pilih area yang aman, tidak mengganggu aktivitas lain</li> <li>b. Durabilitas: Material yang tahan lama dan mudah dibersihkan, mengingat frekuensi penggunaan tinggi oleh anak-anak.</li> <li>c. Estetika dan Motivasi: Desain menarik dengan warna ceria, ilustrasi, atau tema tertentu agar memikat perhatian anak.</li> </ol> </li> <li>3. Kebutuhan Alat dan Bahan             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Instrumen Musik: Pilih alat musik yang sederhana seperti ember, panci, kaleng, jerigen plastik, xylophone, angklung, kentongan.</li> <li>b. Bahan Pendukung: Papan kayu sebagai dasar dinding, pengait untuk menggantung alat music</li> </ol> </li> <li>4. Penyusunan perencanaan pembelajaran kegiatan eksplorasi music untuk anak</li> </ol>
3	Tahap Pengadaan dan Persiapan Media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengumpulan dan penyusunan alat-alat bunyi dari barang daur ulang</li> <li>2. Pemasangan media di ruang bawah tangga secara ergonomis dan aman</li> <li>3. Uj coba terbatas dan penyusunan instrument observasi</li> </ol>
4	Tahap Rancangan Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eksplorasi bunyi bebas Anak-anak diberi kesempatan bebas memukul, menggoyang, atau mengetuk alat musik di <i>Music Wall</i> untuk mengeksplorasi berbagai suara.</li> <li>2. Irama ikuti aku</li> </ol>

		<p>Guru membuat pola irama sederhana (misalnya: ketuk-ketuk-jeda) dan anak diminta menirukannya di <i>Music Wall</i></p> <p>3. Tebak suara</p> <p>Guru menutup mata anak, lalu membunyikan salah satu alat musik di dinding. Anak diminta menebak alat musik mana yang dimainkan.</p> <p>4. Musik dan gerak</p> <p>Buat permainan di mana anak membunyikan alat musik sambil bergerak sesuai irama, seperti melompat saat mendengar bunyi tinggi atau merangkak saat bunyi rendah.</p>
5	Tahap Refleksi dan Evaluasi	<p>1. Diskusi dan refleksi bersama guru mengenai manfaat dan tantangan kegiatan</p> <p>2. Evaluasi awal mengenai dampak kegiatan terhadap keterlibatan anak</p> <p>3. Rencana keberlanjutan : replikasi media, memodifikasi ruang, dan integrasi ke kurikulum</p>

Tabel 1. Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat

**d. Diagram Alur Kegiatan**



Gambar 2. Diagram Alur Kegiatan

## HASIL

Berdasarkan hasil kegiatan ini, terlihat bahwa guru lebih terbuka terhadap pendekatan pembelajaran berbasis eksplorasi. Anak-anak menunjukkan antusias dan tertarik untuk bermain *Music Wall*. Mereka menunjukkan ketertarikan dengan mencoba berbagai alat bunyi yang tersedia, seperti memukul kaleng, mengetuk ember, wajan, dan menggoyangkan angklung. Selama bermain, anak-anak saling berinteraksi, tertawa bersama, dan menunjukkan ketertarikan. Beberapa anak secara spontan menciptakan ritme sendiri, sementara yang lain mengikuti pola ketukan temannya.

“Miss, ini suaranya besar banget”

“Wah...seru banget miss bisa bikin suara macem- macem”

“Lihat, aku bisa main music pakai kaleng miss”

“Kenapa bunyi kaleng lebih keras daripada piring?”

“Ini kan yang buat masak sayur Miss”

“Aku pukul yang ini, kamu yang panci ya!”

“Bunyinya aku suka, ting...ting...ting”

“Miss, ini kalau diketuk pelan, suaranya kecil ya?”

“Miss, aku mau coba pukul yang ini? apa sih namanya?”

“Ini suaranya kayak drumband ya Miss”

Kegiatan ini memunculkan suasana kolaboratif, ekspresif, imajinatif serta melakukan eksplorasi bunyi dari berbagai sumber alat musik. Selain itu, anak-anak juga membandingkan ukuran benda, belajar bentuk benda, tekstur, warna, dan juga membandingkan suara dari berbagai bahan. Dalam refleksi bersama, guru menyatakan anak-anak lebih ekspresif, aktif secara sosial, dan lebih mudah membangun interaksi setelah rutin bermain selama beberapa kali kegiatan.

Selama bermain *Music Wall*, anak-anak menunjukkan kemampuan belajar mandiri (selfdirected learning) melalui berbagai perilaku eksploratif. Anak AR tampak langsung memilih musik yang menarik perhatiannya tanpa menunggu instruksi guru. Ia mencoba memukul beberapa benda secara berurutan sambil memperhatikan perbedaan bunyinya. Kemudian berpindah ke bagian lain dari dinding musik dan mencoba menciptakan ritme sendiri. Suara bunyi yang dihasilkan tidak sesuai keinginannya, ia mengulang gerakan dengan cara yang berbeda, menunjukkan adanya proses evaluasi dan koreksi mandiri. Anak ZF tampak memperhatikan temannya bermain, lalu mencoba menirukan pola ketukan yang sama. Setelah beberapa kali mencoba, ia membuat pola sendiri dan tampak senang dengan hasilnya.

Dari proses pengabdian ini, muncul beberapa dampak yang dapat diamati antara lain tumbuhnya kesadaran baru dalam diri guru mengenai pentingnya ruang bermain kontekstual dan partisipatif untuk mendorong perkembangan sosial emosional anak, kegiatan memukul alat music logam dapat meningkatkan koordinasi dan mengenal rtme sederhana, kegiatan mengetuk pola ritmis berulang meningkatkan perkembangan kognitif dan seni music anak, kegiatan menciptakan suara-suara cerita seperti hujan, petir, kereta dapat mengembangkan kemampuan imajinasi dan bahasa anak, kegiatan mengenal nama dan suara alat music sederhana dapat memperluas kosakata serta mengklasifikasi, mengiring lagu anak. Mengelompokkan suara keras dan pelan, dan menyebutkan perasaan setelah bermain musik.



Gambar 3. Hasil Desain Ruang Bermain *Music Wall*

## DISKUSI

Hasil pengabdian masyarakat di PAUD Ananda memperlihatkan bahwa pendekatan berbasis eksplorasi bunyi memiliki dampak positif terhadap keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Anak-anak menunjukkan antusias yang tinggi saat dikenalkan dengan alat music sederhana . mereka aktif bermain, saling meniru pola ritme, dan menunjukkan ekspresi. Ketika menciptakan bunyi-bunyi unkn dari kaleng, wajan, ember, serta angklung mini.



Gambar 4. Anak memainkan alat sederhana di *Music Wall*

Temuan ini menguatkan teori Jean Piaget, seorang psikolog perkembangan, mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak terjadi melalui empat tahap, dan anak usia dini (khususnya 2–7 tahun) berada pada tahap praoperasional (Rohmah, 2025). Pada tahap ini, anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasikan objek, berpikir secara intuitif, dan belajar melalui pengalaman konkret. Bermain *Music Wall* yaitu bermain pada dinding berisi berbagai alat musik seperti xylophone, angklung, ember, panci dan benda bunyi lainnya sangat relevan dengan perkembangan kognitif pada tahap ini. Permainan yang dilakukan anak juga berdasar imajinasi anak mengenai hasil suara yang diperoleh pada benda.

Dalam kegiatan ini, interaksi sosial terlihat saat anak-anak bergantian memainkan alat, mengikuti ritme teman, dan mengekspresikan emosi secara terbuka. (Mukhlis, 2024) menegaskan bahwa interaksi sosial secara langsung dalam aktivitas bermain dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak. Peran guru dan orang tua dalam menciptakan lingkungan bermain yang suportif serta pentingnya kegiatan bermain peran, bermain music, dan permainan tradisional dalam mendukung ekspresi dan regulasi emosi anak.

Menurut (Gordon, 2013), musik memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kecerdasan musikal anak, yang secara tidak langsung juga meningkatkan keterampilan bahasa, sosial, dan kognitif. Musik dalam konteks PAUD harus disajikan dalam bentuk permainan bebas, kreatif, dan eksploratif, bukan pembelajaran formal. Implementasi *Music Wall* dapat menjadi pendekatan pendidikan berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) untuk membangun pengetahuan melalui eksperimen, eksplorasi, dan proyek yang menstimulasi pemikiran kritis dan kreatif (Era Sativa & Nada Buahana, 2024). Implementasi *Music Wall* merupakan contoh konkret yang menyatukan aspek kolaboratif, eksplorasi, dan multisensori karena anak secara alami melakukan eksperimen fisika sederhana (misalnya memahami keras-lembut suara) melalui pengalaman bermain bebas.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya menyelesaikan persoalan kurangnya media eksploratif di luar ruangan tetapi juga mendorong transformasi sosial berupa perubahan perilaku guru, peningkatan kreativitas dan imajinasi anak.

## **KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di PAUD Ananda pengembangan media pembelajaran musik interaktif *Music Wall*, terbukti efektif dalam meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran anak usia dini di lembaga PAUD. Media interaktif ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan menunjukkan bahwa pendekatan eksploratif berbasis music dan gerak. Pengenalan media sederhana yang memungkinkan anak

menciptakan bunyi, bergerak bebas, dan berinteraksi dengan teman sebaya terbukti mendorong ekspresi emosi, kreativitas, serta inisiatif dalam bermain.

Melalui permainan *Music Wall*, anak-anak belajar mengenali berbagai jenis suara dan memahami hubungan antara tindakan mereka dengan hasil yang diperoleh. Misalnya, mereka menyadari bahwa memukul panci besar menghasilkan suara yang berbeda dibandingkan dengan mengetuk piring logam. Pengalaman ini membantu meningkatkan keterampilan kognitif dan kemampuan berpikir kritis anak, karena mereka harus mengamati, membandingkan, dan menarik kesimpulan dari aktivitas yang dilakukan. Selain itu, *Music Wall* juga mendorong interaksi sosial antar anak. Ketika bermain bersama, mereka belajar bergiliran, bekerja sama, dan menghargai kontribusi teman-temannya dalam menciptakan musik bersama. Hal ini penting untuk pengembangan keterampilan sosial dan emosional anak, seperti empati, komunikasi, dan kerja tim. Dengan demikian, permainan *Music Wall* tidak hanya memperkaya pengalaman musikal anak, tetapi juga mendukung perkembangan holistik mereka.

Namun demikian, efektivitas pembelajaran *Music Wall* sangat bergantung pada peran pendidik dalam merancang, mengelola, dan mengarahkan aktivitas dengan baik. Diperlukan pemahaman guru tentang integrasi musik ke dalam kurikulum tematik serta keterampilan dalam menciptakan lingkungan bermain yang aman dan mendukung eksplorasi anak. Dengan demikian, *Music Wall* bukan hanya menjadi media bermain, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan menyenangkan bagi anak usia dini.

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada kepala sekolah dan guru PAUD Ananda Kendal yang telah memberikan izin, anak-anak peserta didik PAUD Ananda, tim pengabdian, dan orang tua peserta didik. Semoga kontribusi dan kerja sama yang telah terjalin dapat memberikan manfaat berkelanjutan bagi pengembangan pendidikan anak usia dini, serta menjadi langkah awal bagi kegiatan pengabdian yang lebih luas di masa mendatang.

## **DAFTAR REFERENSI**

Afandi, A. (2020). *Metodologi pengabdian masyarakat*. Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan. <http://diktis.kemenag.go.id>

Amalia Hasibuan, C., & Khadijah. (2024). PENERAPAN METODE GERAK DAN LAGU UNTUK MENINGKATKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI

RA AL FAJAR DENAI. *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7 nomor 2.

Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 313–319. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346>

Era Sativa, F., & Nada Buahana, B. (2024). Implementasi Pembelajaran Berbasis Steam Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *AURA: JURNAL PENDIDIKAN AURA*, 5(1), 35–43. <https://doi.org/10.37216/aura.v5i1.1466>

Faradila, Z. P. (2024). Peran Perencanaan dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Aktif dan Menarik. *Karimah Tauhid*, 3(5), 6046–6053. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13282>

Gaudette-Leblanc, A., Boucher, H., Bédard-Bruyère, F., Pearson, J., Bolduc, J., & Tarabulsy, G. M. (2021). Participation in an early childhood music programme and socioemotional development: A meta-analysis. *International Journal of Music in Early Childhood*, 16(2), 131–153. [https://doi.org/10.1386/ijmec\\_00032\\_1](https://doi.org/10.1386/ijmec_00032_1)

Gordon, E. E. (2013). *Music Learning Theory for newborn and young children*.

Hasbi, M., & Paramita, D. (2020). *Bermain Musik dan Gerak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Komari, & Aslan. (2025). Menggali Potensi Optimal Anak Usia Dini: Tinjauan Literatur. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11.

Malikah. (2024). Dinamika Pengaruh Musik pada Kesejahteraan Psikologis Peserta Didik: Analisis Literatur tentang Respons Neurologis dan Emosional. *Journal of Education Research*, 5(4), 5109–5118.

Mukhlis. (2024). Pentingnya Interaksi Sosial dengan Bermain terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. 4 no.1, 475–485.

Nisa, K. (2024). Strategi Meningkatkan Pembelajaran Alat Musik Anak Usia Dini Di PAUD Balita Qur'an El Mumtaz. *EDUKASIA – JURNAL PENDIDIKAN*, 1(2), 40–45.

Nurjanah, N. E. (2023). OPTIMALISASI KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI APLIKASI SCRATCHJR. *Jurnal Kumara Cendekia*.

Rohmah, U. (2025). Perkembangan dan Pendidikan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 130–138. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.5918>

Runco, M. A., & Acar, S. (2012). Divergent Thinking as an Indicator of Creative Potential. In *Creativity Research Journal* (Vol. 24, Issue 1, pp. 66–75). <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.652929>

Sari, I., Wawan, A., & Waluyo, B. (2023). Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

Untuk Mengembangkan Potensi Bahasa Dan Sosioemosional Anak Di PIAUD Harapan Bunda Lampung Selatan. *TARBIYAH JURNAL: JURNAL KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN*. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/tarbiyahjurnal>

Wandita, A., Khuria Ardhiani, L., Rahmah, D. N., & Ativa, K. (2022). Penelitian Penanganan Sosial Emosi Melalui Gerak dan Lagu. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

Zantika, D., Kusumawardani, R., & Rusdiyani, I. (2024). Penataan Lingkungan Bermain dalam Merdeka Belajar pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1121–1130. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7265>