IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *DEEP LEARNING* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DI KB HARAPAN BANGSA KECAMATAN TAPUNG KABUPATEN KAMPAR

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Oleh :

HARMITA SA'ADA
NIM : 1238.22.1527

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
1448 H / 2026 M

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Harmita Sa'ada
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1527
Tempat/Tanggal Lahir	: Pantai Cermin, 05 Desember 1994
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya tulis berjudul: **Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran *Deep Learning* Terhadap Motivasi Belajar di KB Harapan Bangsa Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar**, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekanbaru, 10 April 2026
Yang membuat pernyataan



Harmita Sa'ada
NIM.1238.22.1527

Evi Rahayu, M.Pd.I
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Harmita Sa'ada*

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamualaikum wr. wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi saudari :

Nama	: Harmita Sa'ada
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1527
Tempat/Tanggal Lahir	: Pantai Cermin, 05 Desember 1994
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	: Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran *Deep Learning* Terhadap Motivasi Belajar di KB Harapan Bangsa Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujikan pada ujian Munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamualaikum wr. wb.

Pekanbaru, 10 April 2026
Pembimbing I

(Evi Rahayu, M.Pd.I)

Nelia Guswanti, M.Pd
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Harmita Sa'ada*

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamualaikum wr. wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi saudari :

Nama	: Harmita Sa'ada
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1527
Tempat/Tanggal Lahir	: Pantai Cermin, 05 Desember 1994
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	: Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran *Deep Learning* Terhadap Motivasi Belajar di KB Harapan Bangsa Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujikan pada ujian Munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamualaikum wr. wb.

Pekanbaru, 10 April 2026
Pembimbing II

(Nelia Guswanti, M.Pd)

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembimbing I dan pembimbing II skripsi, dengan ini menyetujui bahwa skripsi berjudul: Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran *Deep Learning* Terhadap Motivasi Belajar Di KB Harapan Bangsa Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar, yang ditulis oleh:

Nama	: Harmita Sa'ada
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1527
Tempat/Tanggal Lahir	: Pantai Cermin, 05 Desember 1994
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk diajukan dalam ujian Munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 10 April 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
Evi Rahayu, S.Pd.I, M.Pd.I	**Nelia Guswanti, S.Pd., M.Pd.**
NIDN. 2113048702	**NIDN. 2104089401**

Mengetahui :

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak usia Dini

Evi Rahayu, S.Pd.I, M.Pd.I

NIDN. 2113048702

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI
Nomor: 082/SP/A/FTK- PIAUD/VII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Deep Learning Terhadap Motivasi Belajar di KB Harapan Bangsa Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
Nama : **Harmita Sa'ada**
NIM : 1238.22.1527
Telah dimunaqasahkan pada : Hari Selasa, 19 Mei 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Dr. Marzuki, M.Pd.I)
NIDN. 2106058802

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Dr. Waldi Saputra, S.Sy., M.H)
NIDN. 2109048806

Penguji II

(Shofia Maghforoh, M.Pd)
NIDN.2128078804

Sekretaris,
Ketua Program Studi PIAUD

(Evi Rahayu, M.Pd.)
NIDN. 2113048702

Pekanbaru, 24 Juni 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S. M.Pd.)
NIDN. 2125128604

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya.”

(Q.S.AL-Baqarah: 286)

“Belajarlah untuk mengerti bahwa segala sesuatu yang baik untukmu, tidak akan Allah izinkan pergi kecuali akan digantikan dengan yang lebih baik lagi.”

(Ali bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

~Yang Utama dari Segalanya~

Sembah sujud syukur kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala. Naungan rahmat dan hidayah-Mu telah meliputiku, sehingga dengan bekal ilmu pengetahuan yang telah Engkau anugerahkan kepadaku dan atas izin Mu akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam tak lupa semoga selalu terlimpah kepada utusan-Mu Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wassalam.

~Ayah dan Ibu~

Dengan penuh cinta dan rasa syukur, karya sederhana ini kupersembahkan untuk amakku tercinta, Fauziah dan juga kepada abahku tersayang, Amrizal. Yang telah memberikan kasih sayangnya kepadaku dari kecil hingga sampai saat ini dan tidak akan pernah putus selamanya. Terima kasih atas segala doa, perjuangan dan pengorbanan yang telah amak dan abah berikan sehingga akhirnya aku dapat meraih gelar sarjana. Tanpa do'a dan perjuangan amak dan abah, aku tidak akan sampai sejauh ini.

~Abang, Adik dan keluarga besar~

Skripsi ini juga ku persembahkan kepada ongaku Ahmad Daruri, ST serta kakak iparku Vira Elvina, SM dan adikku Ahmad Fauzi, SP serta seluruh keluarga besar yang telah membantuku saat diperkuliahan dan akhirnya aku bisa melewati semua ini dengan baik.

~Dosen Pembimbing~

"Ibu Evi Rahayu, S.Pd.I, M.Pd.I, dan ibu Nelia Guswanti, S.Pd., M.Pd penulis ucapkan rasa terimakasih yang tulus kepada ibu yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan penulis ilmu yang bermanfaat selama ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan ibu dan senantiasa diberikan nikmat kesehatan.

~Seluruh Dosen dan Pegawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau~

Hanya skripsi yang sederhana yang dapat saya persembahkan sebagai wujud rasa terima kasih kepada bapak dan ibu dosen atas segala ilmu yang telah disalurkan dan kepada seluruh pegawai Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah banyak membantu demi kelancaran beralangsungnya perkuliahan.

.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan, kesempatan sehingga dengan nikmat tersebut penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam penulis hadiahkan kepada junjungan alam yakni Rasulullah SAW yang telah membawa umatnya kepada jalan yang benar.

Skripsi ini dengan judul **"Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran *Deep Learning* Terhadap Motivasi Belajar di KB Harapan Bangsa Desa Pantai Cermin Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar"** yang diajukan sebagai salah satu syarat mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada pihak-pihak yang telah turut membantu berupa sumbangan pikiran, ide, bimbingan serta motivasi yang sangat berarti kepada penulis yaitu kepada yang terhormat:

1. Dr. Yundri Akhyar, M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi dan memberikan arahan serta bimbingan agar kuliah bisa selesai.
2. Dr. Parlindungan Simbolon, S.I.Q., M.Us selaku Ketua Senat Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan motivasi selama perkuliahan.
3. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
4. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I selaku wakil Rektor I, Lita Arfah, S.PM., Si selaku wakil Rektor II, dan Sahrin, SH., MH selaku wakil Rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
5. Ayu Purnamasari S, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
6. Evi Rahayu, S.Pd.I, M.Pd.I selaku ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Universitas Islam Al-Kifayah Riau sekaligus pembimbing

I yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta kemudahan dalam upaya penyusunan skripsi ini.

7. Nelia Guswanti, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta kemudahan dalam upaya penyusunan Skripsi ini.
8. Seluruh Dosen, Staf dan karyawan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah membekali berbagai ilmu kepada peneliti dan juga telah memberikan kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di kampus ini.
9. Herli Marlina, S.Pd selaku kepala KB Harapan Bangsa Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar yang telah memberikan izin untuk peneliti agar bisa meniliti di sekolah itu, dan juga yang telah banyak memberikan motivasi agar tetap semangat dalam proses Penelitian.
10. Kepada orang-orang yang peneliti sayangi Ibunda Fauziah dan Ayahanda Amrizal serta Abang Ahmad Daruri, S.T dan Kakak Ipar Vira Elvina, S.M serta Adik Ahmad Fauzi, S.P dan seluruh keluarga besar yang telah banyak memberikan bantuan do'a nya sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah di Universitas Islam Al-Kifayah Riau.
11. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang turut memberikan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik, semoga kalian bahagia dunia dan akhirat.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada semua yang membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini dengan baik, semoga kita semua dimasukkan kedalam surga-Nya kelak aamiin..

Pekanbaru, 10 April 2026



HARMITA SA'ADA
NIM : 1238.22.1527

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN ..... **i**
NOTA DINAS PEMBIMBING I ..... **ii**
NOTA DINAS PEMBIMBING II ..... **iii**
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI ..... **iv**
PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**
PEDOMAN TRANSLITERASI ..... **xv**
ABSTRAK INDONESIA ..... **xvii**
ABSTRAK INGGRIS ..... **xviii**
ABSTRAK ARAB ..... **xix**
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 6
C. Permasalahan 8
1. Identifikasi Masalah 8
2. Batasan Masalah 8
3. Rumusan Masalah 9
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 9
1. Tujuan Penelitian 9
2. Manfaat Penelitian 9
a. Manfaat Teoritis 9
b. Manfaat Praktis 10

BAB II KAJIAN TEORI 12
A. Landasan Teori 12
B. Penelitian Relevan 32
C. Konsep Operasional 41
BAB III METODE PENELITIAN 42
A. Jenis Penelitian 42
B. Waktu dan Lokasi Penelitian 43
C. Informan Penelitian 43
D. Objek Penelitian 46
E. Teknik Pengumpulan Data 47
F. Teknik Analisis data 52
G. Keabsahan Data 54
BAB IV HASIL DAN BAHASAN PENELITIAN **59**
A. Deskripsi Lokasi Penelitian 59
B. Hasil Penelitian 65
C. Pembahasan 75
BAB V PENUTUP **85**
A. Kesimpulan 85
B. Saran-Saran 86
DAFTAR PUSTAKA **88**
LAMPIRAN-LAMPIRAN **92**
BIODATA PENULIS **113**

DAFTAR TABEL

Tabel III.1	Biodata Informan di KB Harapan Bangsa	46
Tabel IV.1	Karakteristik Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan	61
Tabel IV.2	Data Siswa KB Harapan Bangsa	62
Tabel IV.3	Data Sarana Prasarana KB Harapan Bangsa.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 5.1 Wawancara dengan Kepala sekolah dan Guru 104
Gambar 5.2 Wawancara dengan Wali Murid 106
Gambar 6.1 Aktivitas Kegiatan Anak 108
Gambar 7.1 Lingkungan Depan Sekolah 109
Gambar 7.2 Ruang Dalam Sekolah 110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pertanyaan Wawancara Kepala Sekolah 92
Lampiran 2: Pertanyaan Wawancara Guru 1 93
Lampiran 3: Pertanyaan Wawancara Guru 2 94
Lampiran 4: Hasil Wawancara Kepala Sekolah 95
Lampiran 5: Hasil Wawancara Guru 1 96
Lampiran 6: Hasil Wawancara Guru 2 97
Lampiran 7: Hasil Wawancara Wali Murid 1 dan 2 98
Lampiran 8: Instrumen Penelitian Implementasi Guru 100
Lampiran 9: Triagulasi Penelitian Data 102

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Translitrasi Bahasa Arab (A Guide to Arabi Tranliterastion), INIS Fellow 1992.

A. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	T	ع	‘
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	‘
ص	Sh	ي	Y
ض	Dl		

B. Vokal, panjang dan diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dlommah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal (a) panjang = Ă misalnya قال menjadi qâla

Vokal (i) panjang = Ĭ misalnya قيل menjadi qĩla

Vokal (u) panjang = ŭ misalnya دون menjadi dŭna

Khusus untuk bacaan ya’ nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “ĩ”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan ya’ nisbat ditulis dengan “aw” dan “ay”. Perhatikan contoh berikut:

Diftrong (aw) = و misalnya قول menjadi qawlun

Diftrong (ay) = ي misalnya خير menjadi khayun

C. Ta' marbŭthah (ة)

Ta' marbŭthah ditransliterasikan dengan "*t̲*" jika berada di tengah kalimat, tetapi apabila Ta' marbŭthah tersebut berada di akhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "h" misalnya الرسالة للمدرسة menjadi *al-risalat̲ li al-mudarrisah,* atau apabila berada di tengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan *t* yang disambung dengan kalimat berikutnya, misalnya في رحمة اللة menjadi *fi rahmatillâh*.

D. Kata sandang dan Lafdh al-Jalâlah

Kata sandang berupa "al" (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak di awal kalimat, sedangkan "al" dalam lafadh jalâlah yang berada di JJFFFF**.** Penulisan huruf besar disesuaikan dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)

E. Singkatan

Singkatan akan ditemukan dalam skripsi ini walaupun jumlahnya sedikit seperti hlm (halaman),dan lainnya sebagainya.

ABSTRAK

Harmita Sa'ada (2026) : Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran *Deep Learning* Terhadap Motivasi Belajar Di KB Harapan Bangsa Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya melalui penerapan media pembelajaran berbasis *deep learning*. Perkembangan teknologi menuntut lembaga PAUD mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. KB Harapan Bangsa sebagai salah satu lembaga PAUD berbasis Islam telah mulai menerapkan media pembelajaran digital sebagai sarana pendukung kegiatan belajar, namun implementasinya masih memerlukan kajian yang lebih mendalam dan terarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi penggunaan media pembelajaran *deep learning* terhadap motivasi belajar di KB Harapan Bangsa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari kepala sekolah, guru, dan wali murid, sedangkan objek penelitian adalah implementasi penggunaan media pembelajaran *deep learning*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan triangulasi sebagai uji keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media *deep learning* berjalan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi serta memberikan dampak positif terhadap minat dan keterlibatan anak dalam pembelajaran.

Kata Kunci: ***Implementasi, Media Pembelajaran, Deep Learning***

ABSTRACT

Harmita Sa'ada (2026): Implementation of Deep Learning-Based Instructional Media and Its Impact on Learning Motivation at KB Harapan Bangsa, Tapung District, Kampar Regency

This study is motivated by the importance of using innovative learning media to enhance the quality of Early Childhood Education (ECE), specifically through the application of deep learning-based media. Technological advancements require ECE institutions to provide learning experiences that are engaging, interactive, and aligned with children's developmental needs. KB Harapan Bangsa, an Islamic-based ECE institution, has begun utilizing digital learning media to support educational activities; however, its implementation requires further in-depth and focused study. This research aims to examine the implementation of deep learning-based media and its impact on learning motivation at KB Harapan Bangsa. A qualitative research design with a descriptive approach was employed. The research subjects included the school principal, teachers, and parents, while the object of study was the implementation of deep learning-based media. Data collection involved observation, interviews, and documentation, while data analysis utilized data reduction, data presentation, and conclusion drawing, with triangulation serving as the method for data validity verification. The results indicate that the implementation of deep learning media proceeded through planning, execution, and evaluation stages, and positively influenced the children's interest and engagement in learning.

Keywords: ***Implementation, Learning Media, Deep Learning***

ملخص

هرميتا سعادا (٢٠٢٦) : تطبيق الوسائط التعليمية القائمة على التعلم العميق وأثرها على دافعية التعلم في روضة هارابان بانجسا كامبار.

تنبع هذه الدراسة من أهمية استخدام وسائل تعليمية مبتكرة لتعزيز جودة التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة، وتحديداً من خلال تطبيق الوسائل القائمة على تقنيات التعلم العميق. إذ تفرض التطورات التكنولوجية على مؤسسات التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة ضرورة توفير تجارب تعليمية تتسم بالجاذبية والتفاعلية وتلبي الاحتياجات النمائية للأطفال. وفي هذا السياق، بدأت مؤسسة -وهي مؤسسة تعليمية إسلامية تعنى بمرحلة الطفولة المبكرة- في استخدام الوسائل التعليمية الرقمية لدعم الأنشطة التربوية؛ غير أن عملية التطبيق هذه تتطلب مزيداً من الدراسة المتعمقة والمُركّزة. يهدف هذا البحث إلى دراسة تطبيق الوسائل القائمة على التعلم العميق وأثرها على دافعية التعلم لدى الأطفال في المؤسسة المذكورة. وقد اعتمد البحث منهجية البحث النوعي بأسلوب وصفي، وشملت عينة الدراسة مدير المدرسة والمعلمين وأولياء الأمور، بينما تمحور موضوع الدراسة حول تطبيق الوسائل القائمة على التعلم العميق. وتضمنت إجراءات جمع البيانات كلاً من الملاحظة والمقابلات والاطلاع على الوثائق، في حين شمل تحليل البيانات عمليات اختزال البيانات وعرضها واستخلاص النتائج، مع استخدام أسلوب التثليث للتحقق من صحة البيانات ومصداقيتها. وأظهرت النتائج أن تطبيق وسائل التعلم العميق قد مرّ بمراحل التخطيط والتنفيذ والتقييم، وأسهم بشكل إيجابي في تعزيز اهتمام الأطفال وتفاعلهم مع عملية التعلم.

الكلمات الرئسية : ***التنفيذ، وسائط التعلم، التعلم العميق.***

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter, akhlak, dan kecerdasan anak secara holistik. Masa ini dikenal sebagai fase keemasan (*golden age*), yaitu periode ketika seluruh aspek perkembangan baik fisik, kognitif, sosial, emosional, maupun spiritual berkembang dengan sangat pesat.[1] Pada usia ini, otak anak memiliki kemampuan luar biasa dalam menyerap informasi, meniru perilaku, dan menginternalisasi nilai-nilai yang diberikan lingkungan. Oleh sebab itu, stimulasi pendidikan yang tepat sejak dini sangat menentukan kualitas generasi di masa depan.

Dalam pandangan islam, pendidikan anak usia dini bukan hanya sebatas membekali anak dengan keterampilan akademik dasar, tetapi juga diarahkan pada pengenalan nilai-nilai keislaman sejak dini.[2] Pendidikan Islam menekankan pentingnya menanamkan tauhid, kecintaan kepada Allah SWT, pengenalan terhadap Nabi Muhammad SAW, pembiasaan adab, serta pelaksanaan ibadah sederhana sesuai kemampuan anak, seperti doa harian, wudhu, atau bacaan Al- Qur'an tingkat dasar. Hal ini sejalan dengan sabda Rasulullah SAW yang menegaskan bahwa setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah,

[1] Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2011), hlm. 23.

[2] Hasan Langgulung. *Pendidikan Islam: Menghadapi Abad ke-21*, (Jakarta: Pustaka al- Husna, 1991), hlm.45.

dan orang tuanyalah yang akan membentuknya menjadi Yahudi, Nasrani, atau Majusi.[3]

Seiring perkembangan zaman, pendekatan pembelajaran di PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) mengalami transformasi yang signifikan. Sebelumnya metode pembelajaran lebih banyak bersifat konvensional seperti ceramah sederhana, lagu, permainan tradisional, dan hafalan maka kini teknologi mulai hadir sebagai pendukung proses belajar.[4] Teknologi pendidikan memberi peluang bagi anak-anak untuk belajar secara lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Salah satu inovasi dalam bidang ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *deep learning*.

Media pembelajaran berbasis *deep learning* bukan sekadar alat bantu visual atau audio, melainkan sebuah pendekatan yang mendorong anak untuk memahami konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang berulang, interaktif, dan adaptif.[5] Dengan *deep learning*, anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diajak untuk mengeksplorasi, menghubungkan, dan menginternalisasi pengetahuan melalui simulasi, permainan edukatif, atau aplikasi interaktif. Misalnya, anak dapat belajar mengenal huruf dengan aplikasi yang menyesuaikan tingkat kesulitan berdasarkan kemampuan anak, atau

---

[3] Muḥammad bin Ismā'īl al-Bukhārī, *Al-Jāmi' al-Ṣaḥīḥ...*, (Beirut: Dār al-Kutub al-'Ilmiyyah, 1992), Juz II, hlm. 389;
Muslim bin al-Ḥajjāj al-Qushayrī al-Naisabūrī, *Al-Musnad al-Ṣaḥīḥ...*, (Jakarta: PT Al-Mawardi Prima, 2003), Juz IV, hlm. 2047.

[4] Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), hal. 12.

[5] Goodfellow, Ian, et al. *Deep Learning*, (Cambridge: MIT Press, 2016), hlm. 45.

belajar mengenal hewan melalui animasi interaktif yang menyajikan suara, bentuk, dan habitat secara realistis.

Pendekatan ini menjadi sangat relevan dalam pembelajaran anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik mereka yang menyukai hal-hal visual, menarik, dan interaktif.[6] Anak-anak lebih cepat memahami sesuatu ketika disajikan dalam bentuk gambar bergerak, suara, atau permainan. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *deep learning* dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sekaligus mendukung perkembangan berpikir kritis, kreatif, dan keterampilan pemecahan masalah sejak usia dini. Hal ini juga sesuai dengan teori Piaget yang menekankan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana mereka lebih mudah memahami konsep konkret yang divisualisasikan daripada konsep abstrak yang hanya dijelaskan secara verbal.[7]

Namun demikian, implementasi media pembelajaran berbasis *deep learning* tidak terlepas dari berbagai tantangan. Terutama pada lembaga pendidikan berbasis Islam, guru seringkali menghadapi kendala dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Beberapa tantangan yang umum terjadi antara lain adalah keterbatasan pemahaman guru mengenai cara kerja dan pemanfaatan teknologi, minimnya pelatihan terkait digitalisasi pembelajaran, serta keterbatasan sarana dan prasarana seperti perangkat komputer, jaringan internet, dan

---

[6] UNESCO. *Education in a Digital World*, (Paris: UNESCO, 2021), hlm 10.
[7] Piaget, Jean. *The Psychology of the Child*, (New York: Basic Books, 1969), hlm. 32.

aplikasi edukatif.[8] Selain itu, ada pula kekhawatiran dari sebagian orang tua mengenai dampak negatif teknologi, khususnya penggunaan gawai, terhadap perkembangan moral maupun kesehatan anak.

Tantangan lain yang tak kalah penting adalah ketiadaan panduan kurikulum yang secara khusus mengatur integrasi *deep learning* dalam pembelajaran PAUD berbasis Islam. Guru memerlukan acuan yang jelas agar pemanfaatan teknologi tetap sejalan dengan nilai-nilai Islami.[9] Misalnya, bagaimana penggunaan aplikasi interaktif tetap menekankan aspek akhlak mulia, bagaimana konten digital disaring agar sesuai dengan ajaran Islam, serta bagaimana proses pembelajaran berbasis teknologi tetap memberikan ruang bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungan nyata dan sosialnya. Oleh karena itu, penelitian tentang implementasi media pembelajaran berbasis *deep learning* dalam pendidikan Islam anak usia dini menjadi sangat relevan untuk dilakukan.

Salah satu lembaga yang menjadi menarik untuk diteliti adalah KB Harapan Bangsa. Lembaga PAUD berbasis Islam ini memiliki komitmen kuat dalam mengintegrasikan nilai-nilai agama ke dalam proses pembelajaran, sekaligus berupaya melakukan inovasi dalam metode pengajaran.[10] Pada aspek tertentu, lembaga ini menekankan pembiasaan doa harian, pengenalan huruf hijaiyah, serta penanaman nilai akhlak Islami.

---

[8] Kemdikbudristek. *Merdeka Belajar*, (Jakarta, 2020), hlm. 14

[9] Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar PAUD, hlm. 5.

[10] Data Observasi Awal di KB Harapan Bangsa, 2025.

Namun pada aspek lain, guru juga mulai mencoba menghadirkan media berbasis digital sebagai sarana mendukung pembelajaran. Hal ini menjadikan KB Harapan Bangsa sebagai lokasi yang tepat untuk menggali bagaimana media pembelajaran berbasis *deep learning* dapat diterapkan, serta sejauh mana media ini mendapat respon positif dari guru, anak, dan orang tua bagaimana media pembelajaran berbasis *deep learning* dapat diterapkan, serta sejauh mana media ini mendapat respon positif dari guru, anak, dan orang tua.

Oleh karena itu saya merasa tertarik untuk melakukan penelitian di KB Harapan Bangsa Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Saya akan melakukan penelitian disekolah tersebut karena dari observasi awal saya mendapatkan bahwa sekolah tersebut penggunaan media pembelajaran *deep learning* yang belum terlaksana secara optimal. Pembelajaran masih banyak menggunakan media konvensional seperti buku gambar, kartu huruf, dan papan tulis.

Sebenarnya guru memahami pentingnya teknologi, namun masih memiliki keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan media berbasis *deep learning*, sehingga guru memerlukan pendampingan dan pelatihan lebih lanjut. Sarana pendukung seperti laptop dan proyektor masih belum memadai dan belum dapat digunakan secara maksimal untuk pembelajaran interaktif. Anak-anak menunjukkan antusiasme ketika melihat media digital, namun belum diarahkan pada penggunaan aplikasi atau platform *deep*

learning yang dapat memberikan umpan balik otomatis.

Selain itu, keterlibatan anak selama pembelajaran juga beragam. Ada anak yang mudah tertarik dengan media yang menarik, tetapi ada pula yang cepat bosan jika kegiatan kurang variatif. Oleh karena itu, penerapan media berbasis *deep learning* diharapkan dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran *Deep Learning* di KB Harapan Bangsa Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari berbagai penafsiran yang berbeda terhadap istilah- istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan penegasan istilah sebagai berikut:

1. Implementasi.

Implementasi adalah tindakan-tindakan yang dilakukan baik oleh individu maupun kelompok pemerintah atau swasta yang diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam keputusan kebijakan sebelumnya.[11] Dari definisi ini dapat dipahami bahwa implementasi bukan sekadar pelaksanaan secara mekanis, tetapi mencakup proses adaptasi, penyesuaian, dan pengkondisian terhadap situasi nyata di lapangan.

---

[11] Van Meter, Donald S. & Van Horn, Carl E. *The Policy Implementation Process: A Conceptual Framework*. Administration & Society,(1975), hlm. 447.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat siswa dalam proses belajar mengajar.[12]

3. *Deep Learning* dalam pembelajaran anak usia dini

Deep learning dalam pembelajaran anak usia dini merupakan pendekatan belajar yang menekankan pemahaman secara mendalam melalui pengalaman belajar yang bermakna, bukan hanya menghafal materi. Pada jenjang Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-kanak (TK/RA), pendekatan ini dilakukan dengan mendorong anak untuk aktif mengamati, bertanya, mencoba, dan mengeksplorasi kegiatan belajar sesuai tahap perkembangannya. Dengan demikian, *deep learning* menekankan kualitas proses belajar yang melibatkan keterlibatan aktif anak sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat meningkatkan motivasi belajar.[13]

4. KB Harapan Bangsa

KB Harapan Bangsa adalah salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berada dalam jenjang Kelompok Bermain (KB) yang memiliki tujuan untuk memberikan layanan pendidikan

[12] Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), hlm. 23.
[13] John Biggs dan Catherine Tang, *Teaching for Quality Learning at University* (New York: Open University Press, 2011), hlm.22

pada anak usia 3-4 tahun. Lembaga ini berbasis nilai-nilai Islam, sehingga seluruh kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada pengembangan aspek kognitif, bahasa, dan motorik anak, tetapi juga pada pembentukan sikap spiritual dan moral sesuai ajaran Islam.[14]

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang relevan dalam penelitian ini, antara lain:

a. Implementasi penggunaan media pembelajaran *deep learning* belum optimal dalam kegiatan pembelajaran, sehingga proses belajar masih banyak mengandalkan media konvensional.
b. Guru mengalami keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam memilih, mengoperasikan, dan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis *deep learning* ke dalam kegiatan belajar anak.

2. Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih fokus dan terarah, maka penelitian ini dibatasi pada "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran *Deep Learning* di KB Harapan Bangsa Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar".

[14] Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2013), hlm. 45.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi penggunaan media pembelajaran *deep learning* di KB Harapan Bangsa?

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Untuk mengetahui tentang implementasi penggunaan media pembelajaran *deep learning* di KB Harapan Bangsa Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

b. Tujuan Khusus

Untuk memaparkan bagaimana implementasi penggunaan media pembelajaran *deep learning* di KB Harapan Bangsa Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan memperkaya referensi terkait penggunaan media pembelajaran berbasis *deep learning*. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi penelitian lanjutan

yang mengkaji integrasi teknologi dalam pembelajaran anak usia dini berbasis nilai-nilai Islam.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru:

Memberikan wawasan dan referensi tentang strategi pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan media digital interaktif berbasis *deep learning* yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak usia dini.

2) Bagi Anak:

Penerapan media pembelajaran berbasis *deep learning* memberikan manfaat yang signifikan dalam proses tumbuh kembang dan pembentukan karakter mereka. Melalui media interaktif seperti video animasi Islami, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran digital, anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, aktif, dan bermakna. Media tersebut mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, serta motorik halus dan kasar.

3) Bagi Lembaga Pendidikan (KB Harapan Bangsa):

Memberikan gambaran nyata mengenai pelaksanaan dan dampak penggunaan media pembelajaran berbasis *deep learning*, sebagai bahan evaluasi dan pengembangan kurikulum serta strategi pembelajaran.

4) Bagi Mahasiswa dan Peneliti:

   Memberikan inspirasi dan referensi dalam menyusun karya ilmiah terkait pendidikan anak usia dini dan integrasi teknologi pembelajaran dalam konteks pendidikan Islam.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum dipahami sebagai segala bentuk sarana atau alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan tujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.[15] Media hadir sebagai perantara yang menjembatani pesan atau informasi dari guru kepada siswa, sehingga materi yang diajarkan dapat lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan lebih bermakna bagi peserta didik. Dalam praktiknya, media dapat berupa berbagai macam bentuk, mulai dari alat visual seperti gambar, foto, dan grafik, alat audio seperti rekaman suara, hingga media audiovisual dan digital interaktif yang memadukan unsur gambar, suara, serta interaktivitas.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam rangka tercapainya tujuan

[15] Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 45.

pembelajaran.[16] Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, melainkan juga sebagai sarana yang mengaktifkan peserta didik agar terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pengertian media pembelajaran perlu dipersempit agar sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Anak usia dini berada pada tahap berpikir konkret, sehingga media pembelajaran yang digunakan sebaiknya berbentuk nyata, mudah diamati, berwarna, menarik, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Misalnya, untuk mengenalkan konsep warna, guru dapat menggunakan balok warna- warni, kartu gambar, atau benda asli. Dengan demikian, anak tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga mengalami, melihat, dan menyentuh langsung objek yang dipelajari.[17]

Lebih jauh, media pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menjelaskan materi, tetapi juga berfungsi untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, memperjelas makna pesan yang disampaikan, serta mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.[18] Melalui media, peserta didik dapat mempelajari sesuatu yang sulit dijangkau secara langsung, misalnya mengenal hewan-

---

[16] Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), hlm. 27

[17] Piaget, Jean. *The Psychology of the Child*, (NewYork: Basic Books, 1972). hlm. 34.

[18] Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012). hlm. 56.

hewan langka melalui gambar atau video, atau memahami fenomena alam seperti hujan melalui simulasi sederhana.

b. Fungsi Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini

Media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam mendukung proses belajar pada anak usia dini seperti:

Pertama, media berfungsi membantu anak memahami materi yang masih bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui tampilan gambar, suara, gerakan, atau benda yang dapat diamati secara langsung.[19]

Kedua, media berfungsi meningkatkan perhatian dan motivasi belajar anak karena karakteristik anak usia dini cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dibandingkan penjelasan secara verbal.

Ketiga, media berfungsi menciptakan interaksi aktif antara anak dengan kegiatan belajar sehingga anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses mengamati, mencoba, dan mengeksplorasi.

Keempat, media membantu mempercepat pemahaman anak karena informasi disampaikan melalui berbagai indera secara bersamaan. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi menciptakan variasi dalam kegiatan belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak monoton, dan mampu

[19] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), hlm. 19–27.

mendukung perkembangan aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, serta nilai agama dan moral anak usia dini.[20]

c. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis. Pertama, media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti gambar, poster, diagram, dan peta. Kedua, media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar, seperti radio, musik, dan rekaman suara. Ketiga, media audiovisual, yaitu media yang menggabungkan unsur suara dan gambar, seperti film, video, dan televisi. Keempat, media digital interaktif, yaitu media berbasis teknologi informasi yang memungkinkan interaksi langsung dengan peserta didik, seperti aplikasi pembelajaran, permainan edukasi berbasis komputer, dan *learning management system*.[21]

Dalam konteks anak usia dini, media yang paling efektif adalah media konkret dan interaktif. Anak lebih mudah memahami materi ketika mereka dapat melihat, menyentuh, dan memanipulasi objek secara langsung. Oleh karena itu, benda nyata, permainan edukatif, serta media digital sederhana dengan visual menarik sangat sesuai digunakan dalam PAUD.

---

[20] Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2011), hlm. 28–35.

[21] Heinich, Robert, et al. *Instructional Media and the New Technologies of Instruction,* (New York: Macmillan, 1996). hlm. 42.

d. Media Pembelajaran dalam Konteks PAUD

Pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-Kanak (TK/RA), media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga membantu membentuk sikap, nilai, serta keterampilan dasar anak. Guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif, bahasa, motorik, dan sosial emosional anak.

Pada anak usia Kelompok Bermain (sekitar 3–4 tahun), media yang digunakan sebaiknya sederhana, konkret, menarik, dan melibatkan aktivitas bermain, seperti kartu bergambar, boneka tangan, lagu, video animasi pendek, atau permainan edukatif. Sementara pada anak usia Taman Kanak-Kanak (sekitar 4–6 tahun), media dapat dikembangkan menjadi lebih interaktif untuk mendukung kemampuan berpikir, komunikasi, dan eksplorasi anak, seperti media digital sederhana, cerita bergambar, alat peraga, permainan kelompok, dan media audio visual.

Dengan pemilihan media yang sesuai tahap perkembangan, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menyenangkan, bermakna, dan mendukung pencapaian aspek perkembangan anak secara optimal.[22]

[22] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), hlm. 29–33.

2. Deep Learning

a. Pengertian *Deep Learning*

Deep learning dalam konteks pembelajaran anak usia dini dapat dipahami melalui tiga pendekatan utama, yaitu *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*.

Meaningful learning adalah proses pembelajaran yang menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mengaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki sebelumnya, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat hafalan tetapi benar-benar dipahami secara mendalam dan bermakna.[23]

Selanjutnya, *mindful learning* menekankan keterlibatan penuh, kesadaran, dan fokus peserta didik dalam proses belajar, di mana anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif mengamati, memahami, dan merefleksikan pengalaman belajarnya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan bermakna.[24]

Adapun *joyful learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, nyaman, dan bebas tekanan, sehingga anak dapat belajar melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.[25] Ketiga pendekatan ini saling

---

[23] David Ausubel, *Educational Psychology: A Cognitive View* (New York: Holt, Rinehart and Winston, 1968), hlm. 23–25.

[24] John Biggs dan Catherine Tang, *Teaching for Quality Learning at University* (New York: Open University Press, 2011), hlm. 60–65.

[25] Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 88–92.

berkaitan dalam menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, sadar, dan menyenangkan bagi anak usia dini.

b. Ciri-ciri *Deep Learning*

Para ahli mengidentifikasi beberapa ciri khas dari pendekatan *deep learning*. Pertama, adanya motivasi intrinsik dalam diri peserta didik untuk memahami materi. Anak belajar bukan hanya untuk mendapatkan nilai, tetapi karena merasa tertarik, ingin tahu, dan melihat relevansi materi dengan kehidupannya. Kedua, proses pembelajaran ditandai dengan keterlibatan aktif, di mana peserta didik banyak bertanya, mencoba, berdiskusi, serta melakukan eksplorasi mandiri. Ketiga, adanya upaya menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya, sehingga terbentuk pemahaman yang lebih menyeluruh.[26] Keempat, *deep learning* mendorong terjadinya refleksi, yakni anak memikirkan kembali apa yang sudah dipelajari, mengapa hal itu penting, dan bagaimana dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

c. *Deep Learning* dalam Konteks Anak Usia Dini

Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan anak usia dini merupakan suatu konsep pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam terhadap makna dan pengalaman belajar anak. *Deep learning* tidak sekadar berorientasi pada hasil belajar yang

---

[26] Bransford, John D., Brown, Ann L., & Cocking, Rodney R. *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School*, hlm. 45.

bersifat hafalan, tetapi lebih kepada upaya menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan kreatif melalui pengalaman yang bermakna. Pendekatan ini menuntut anak untuk mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya, sehingga proses belajar menjadi lebih kontekstual dan menyenangkan.[27]

Dalam pendidikan anak usia dini, penerapan *deep learning* sangat relevan karena pada masa ini anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kemampuan eksplorasi yang berkembang pesat. Melalui pendekatan ini, guru berperan bukan hanya sebagai pemberi informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu anak membangun pengetahuan secara aktif. Proses pembelajaran yang berbasis *deep learning* memungkinkan anak untuk mengalami, meneliti, dan menemukan sendiri pengetahuan melalui kegiatan bermain, observasi, eksperimen sederhana, dan refleksi atas pengalaman mereka.[28]

Salah satu ciri khas dari *deep learning* adalah adanya interaksi aktif antara peserta didik dengan media dan lingkungan belajarnya. Bagi anak usia dini, interaksi tersebut dapat difasilitasi melalui penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif, seperti aplikasi edukatif, permainan berbasis sains sederhana, dan video animasi Islami. Media ini mampu menstimulasi berbagai aspek

[27] Biggs, J., & Tang, C. *Teaching for Quality Learning at University: What the Student Does, (*New York: Open University Press, 2011). hlm. 36.

[28] Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. *How People Learn: Brain,*

perkembangan anak baik kognitif, afektif, sosial, maupun spiritual.[29]

Pendekatan *deep learning* juga memiliki keterkaitan dengan teori konstruktivisme di mana anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungannya.[30] Dengan demikian, anak tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi menjadi subjek aktif yang secara terus-menerus membentuk pemahamannya sendiri. Hal ini sangat penting dalam konteks pendidikan Islam anak usia dini, karena pembelajaran yang bermakna dapat membantu anak memahami nilai-nilai agama melalui kegiatan nyata, seperti mengenal ciptaan Allah, memahami adab sehari-hari, atau meniru perilaku baik Nabi Muhammad SAW.

Lebih lanjut, *deep learning* dalam konteks anak usia dini juga dapat mengintegrasikan aspek spiritual melalui kegiatan reflektif. Misalnya, setelah anak menyaksikan video tentang keindahan alam, guru dapat mengajak anak untuk merenungkan ciptaan Allah SWT dan mengucapkan rasa syukur. Pendekatan ini menggabungkan antara kognitif dan spiritual, sejalan dengan tujuan pendidikan Islam yaitu membentuk insan yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia.[31]

Dalam praktiknya, penerapan *deep learning* pada anak usia dini memerlukan dukungan dari media yang tepat. Media digital yang

---

[29] Arsyad, A. *Media Pembelajaran, (*Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2017). hlm.25.

[30] Piaget, J, *The Origins of Intelligence in Children, (*New York: International Universities Press, 1952).hlm. 12.

[31] Al-Abrasyi, A. *Prinsip-prinsip Dasar Pendidikan Islam, (* Jakarta: Bulan Bintang, 1993), hlm. 45.

dikembangkan dengan prinsip interaktif dan kontekstual akan membantu anak untuk memahami konsep-konsep secara mendalam. Guru perlu memastikan bahwa media yang digunakan tetap sesuai dengan nilai-nilai Islam dan tahap perkembangan anak. Dengan demikian, *deep learning* bukan hanya berfokus pada kecerdasan intelektual, tetapi juga pada pembentukan karakter dan nilai moral sejak usia dini.[32]

d. Media Digital sebagai Pendukung *Deep Learning*

Media digital memiliki peranan penting dalam mendukung penerapan *deep learning* di lingkungan pendidikan anak usia dini. Kehadiran teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara anak belajar, berinteraksi, dan mengeksplorasi dunia sekitarnya. Dalam konteks pembelajaran, media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang memungkinkan anak untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.[33]

Deep learning menekankan pada pembelajaran bermakna yang melibatkan aktivitas berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis, menghubungkan, dan merefleksikan pengetahuan. Dalam hal ini, media digital berperan sebagai perantara yang memfasilitasi proses berpikir mendalam melalui pengalaman belajar

[32] Sujiono, Y. N. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Indeks. 2013), hlm. 27.

[33] Prensky, M. *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning,* (California: Corwin Press. 2010), hlm. 25

yang visual, auditori, dan kinestetik.[34] Misalnya, melalui aplikasi edukatif berbasis permainan (*game-based learning*), anak dapat belajar mengenal huruf, angka, atau konsep sains dasar sambil bermain, bereksperimen, dan membuat kesimpulan sederhana dari hasil pengamatannya.[35]

Media digital merupakan kombinasi dari teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran interaktif. Dalam konteks anak usia dini, karakteristik media digital yang menarik, penuh warna, dan disertai efek suara dapat meningkatkan motivasi dan fokus anak selama kegiatan belajar. Selain itu, media digital memungkinkan anak untuk belajar dengan kecepatan masing-masing, memberikan ruang bagi gaya belajar individual, baik visual, auditori, maupun kinestetik.[36]

Dalam penerapan *deep learning*, media digital juga membantu anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan reflektif. Misalnya, ketika anak diajak menonton video animasi Islami tentang keindahan ciptaan Allah SWT, guru dapat menstimulasi proses berpikir anak dengan mengajukan pertanyaan terbuka seperti: "Siapa yang menciptakan bunga ini?" atau "Mengapa kita harus menjaga ciptaan Allah?" Pertanyaan semacam ini mendorong anak untuk mengaitkan pengetahuan baru dengan

---

[34] Biggs, J., & Tang, C. *Teaching for Quality Learning at University, (*New York: Open University Press. 2011), hlm. 36.

[35] Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. *Instructional Media and Technologies for Learning, (*New Jersey: Prentice Hall. 2002), hlm.42.

[36] Mayer, R. E. *Multimedia Learning, (*New York: Cambridge University Press. 2009), hlm. 47

konsep spiritual dan moral yang lebih luas.[37]

Selain itu, media digital juga memiliki potensi untuk mengembangkan aspek sosial dan emosional anak. Dalam kegiatan pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi, anak dapat belajar bekerja sama, berbagi peran, dan menghargai pendapat teman. Penggunaan media seperti *interactive whiteboard*, *smart screen*, atau aplikasi kolaboratif sederhana membantu anak untuk berinteraksi dengan teman-temannya secara aktif dalam suasana yang menyenangkan.[38]

Namun demikian, penggunaan media digital sebagai pendukung *deep learning* dalam pendidikan Islam anak usia dini harus tetap berlandaskan pada prinsip-prinsip Islam dan memperhatikan batasan etika. Guru harus selektif dalam memilih konten yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, serta memastikan bahwa media yang digunakan tidak mengandung unsur kekerasan, konsumtif, atau berlebihan dalam stimulasi visual. Dalam hal ini, guru berperan sebagai *filter* sekaligus *mentor digital* yang mengarahkan anak untuk menggunakan teknologi secara bijak dan produktif.[39]

Integrasi media digital dalam pembelajaran *deep learning* juga dapat memperkuat aspek spiritual anak. Misalnya, aplikasi

---

[37] Al-Abrasyi, A. *Prinsip-prinsip Dasar Pendidikan Islam, (*Jakarta: Bulan Bintang. 1993), hlm. 56

[38] Yusuf, S. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja, (*Bandung: Remaja Rosdakarya. 2019), hlm.62

[39] Arsyad, A. *Media Pembelajaran, (*Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2017), hlm. 89

digital yang berisi doa- doa harian, kisah nabi, atau lagu-lagu islami dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai-nilai tauhid dan akhlak sejak dini. Dengan demikian, media digital tidak hanya memperkaya pengalaman belajar anak secara kognitif, tetapi juga menjadi alat yang strategis untuk menanamkan nilai-nilai Islam secara kontekstual dan menarik.[40]

Dengan pemanfaatan yang tepat, media digital dapat menjadi jembatan yang menghubungkan antara dunia nyata dan dunia abstrak bagi anak usia dini. Melalui *deep learning* yang difasilitasi oleh media digital, anak tidak hanya belajar "apa" tetapi juga "mengapa" dan "bagaimana". Hal ini menjadikan proses belajar anak lebih bermakna, menyenangkan, dan berorientasi pada pembentukan karakter Islami yang utuh.[41]

e. Teori yang Melandasi *Deep Learning*

Konsep *deep learning* dalam pendidikan menekankan proses belajar yang mendorong peserta didik untuk memahami secara mendalam, bukan sekadar menghafal informasi. Anak diajak menghubungkan pengalaman, mengolah informasi, serta membangun makna melalui aktivitas yang bermakna dan berkelanjutan.[42]

---

[40] Sujiono, Y. N. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (*Jakarta: Indeks. 2013), hlm. 42

[41] Warsihna, J. "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 10, NO. 1 (2016), hlm. 45–56.

[42] Biggs, J. & Tang, C. Teaching for Quality Learning at University, (New York: Open University Press, 2011), hlm. 21–24.

1) *Teori Konstruktivisme* (Jean Piaget)

Menurut Piaget, anak membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Proses belajar akan lebih bermakna ketika anak diberi kesempatan mengeksplorasi, bereksperimen, dan menemukan sendiri hubungan antar konsep.[43]

Berikut media yang sesuai dengan teori *kontruktivisme* (Jean Piaget):

a) Media konkret/manipulative

Benda fisik yang dapat disentuh dan dipindahkan, memungkinkan aktivitas hands-on, mendorong kemampuan motorik halus, membantu anak memahami konsep secara nyata, memfasilitasi eksplorasi, pengelompokan, penyusunan, dan pemecahan masalah. Contoh: balok, puzzle, lego, manik-manik.

b) Media lingkungan nyata

Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, menghadirkan pengalaman langsung, mengembangkan kepekaan sensori dan observasi, menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, menstimulasi rasa ingin tahu melalui eksplorasi alam/lingkungan. Contoh: taman bermain, kebun, benda-benda sekitar.

[43] Piaget, Jean. The Psychology of the Child, (New York: Basic Books, 1972), hlm. 15–20.

c) Media eksperimen sederhana

Aktivitas berbasis percobaan yang aman bagi anak, mengembangkan kemampuan mengamati dan mencoba, memperkenalkan konsep sains dasar (berat, volume, warna, sifat benda), memunculkan sikap ingin tahu dan berpikir logis, memberikan pengalaman "penemuan" (*discovery learning*)

Contoh: air–pasir untuk mengenal berat dan volume, pencampuran warna menjadi warna baru, benda terapung–tenggelam untuk mengenalkan sifat materi.

d) Media gambar dan kartu visual

Visualisasi konsep secara sederhana dan jelas, mendukung penguatan memori dan pemahaman, mempermudah pengenalan simbol (angka, warna, bentuk), digunakan untuk aktivitas klasifikasi, pengenalan, dan permainaan edukatif, mendorong perkembangan bahasa dan kemampuan kognitif.

Contoh: kartu angka, kartu warna, kartu bentuk.

e) Media digital interaktif sederhana

Berbasis aplikasi yang memberi respons/umpan balik langsung, mendorong interaktivitas melalui sentuhan, pilihan, atau gerakan, menyediakan pengalaman belajar adaptif, mengembangkan kemampuan visual-spasial dan problem solving, menarik dan meningkatkan fokus anak melalui animasi dan suara.

Contoh: aplikasi eksploratif yang memungkinkan anak mencoba dan mengamati hasil (misalnya aplikasi puzzle digital atau eksperimen sederhana).

2) *Teori Sosiokultural* (Lev Vygotsky)

Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan adanya *Zone of Proximal Development (ZPD)*. Dalam *deep learning*, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan *scaffolding* sehingga proses berpikir anak berkembang lebih optimal.[44] Beberapa media yang digunakan pada teori *sosiokultural* (Lev vygotsky):

a) Media Kolaborasi (mendukung interaksi sosial)

Digunakan secara berkelompok, mendorong kerja sama dan komunikasi antar anak, mengembangkan kemampuan sosial–emosional, mengajarkan berbagi peran dan tanggung jawab, menstimulasi pemecahan masalah secara bersama, Contoh: balok bangun kelompok, papan flanel kolaboratif, permainan proyek bersama.

b) Media Digital Interaktif (memungkinkan guru memberi *scaffolding* dalam ZPD)

Memberikan respons/umpan balik otomatis, adaptif sesuai kemampuan anak, memfasilitasi bimbingan bertahap dari guru (*scaffolding*), menyediakan visual dan audio menarik,

[44] Vygotsky, Lev. Mind in Society, (Cambridge: Harvard University Press, 1978), hlm. 79–91.

menstimulasi kemampuan kognitif dasar seperti bahasa, angka, dan pola. Contoh: aplikasi edukasi sederhana (pengenalan huruf/angka), video interaktif, kuis digital interaktif.

c) Media Komunikatif (mendorong berdialog dan tanya jawab)

Memfasilitasi komunikasi dua arah, membantu anak mengekspresikan ide dan perasaan, menstimulasi kemampuan bahasa dan percakapan, mengembangkan keberanian bertanya dan menjawab, cocok untuk kegiatan storytelling atau diskusi ringan. Contoh: boneka tangan, kartu cerita, papan percakapan.

d) Media Kontekstual Sosial (menghubungkan pembelajaran dengan budaya/lingkungan)

Menggunakan objek atau permainan yang dekat dengan kehidupan anak, mengintegrasikan nilai budaya dan lingkungan sekitar, membantu anak memahami dunia sosialnya, mngembangkan kemampuan bermain peran (*role play*), memperkuat konsep melalui pengalaman nyata. Contoh: permainan tradisional, benda lingkungan sekitar, *role play* (pasar-pasaran/dokter-dokteran).

e) Media Demonstratif (guru memberi contoh bertahap /*caffolding*).

Menampilkan langkah-langkah kegiatan secara visual, memudahkan anak meniru proses yang dicontohkan guru, membantu memahami prosedur atau alur aktivitas, menjadi penuntun ketika anak belajar mandiri, mengurangi kesalahan karena anak melihat contoh langsung. Contoh: gambar langkah-langkah aktivitas, video langkah demi langkah, poster petunjuk sederhana.

3) Teori Belajar Bermakna (David Ausubel)

Ausubel menyatakan bahwa pembelajaran akan bermakna apabila informasi baru dihubungkan dengan struktur pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik. *Deep learning* selaras dengan prinsip ini karena menekankan integrasi pemahaman lama dan baru.[45] Berikut contoh media dari teori belajar bermakna (David Ausbel):

a) Media *Advance Organizer* (Pengantar Awal)

Memberi gambaran awal sebelum pembelajaran dimulai, mengaktifkan skema (pengetahuan awal) anak, menyiapkan fokus dan arah belajar, memberi konteks sederhana tentang materi. Contoh: gambar pendahuluan, cerita pembuka, peta konsep sederhana.

b) Media Visual Penghubung Konsep

[45] Ausubel, David P. Educational Psychology: A Cognitive View, (New York: Holt, Rinehart & Winston, 1968), hlm. 41–50.

Menghubungkan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya, mempermudah pemahaman melalui visualisasi, membantu anak mengenali pola dan hubungan antar konsep, mendukung ingatan jangka panjang. Contoh: poster tema, kartu gambar, buku cerita bergambar.

c) Media Konkret yang Mengaktifkan Pengetahuan Awal

Menghadirkan benda nyata yang familiar bagi anak, Mendorong eksplorasi langsung (*hands-on*), Memudahkan pembentukan konsep melalui pengalaman nyata, menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari Contoh: buah, daun, balok, miniatur hewan/kendaraan.

4) Teori *Multiple Intelligences* (Howard Gardner)

Gardner menjelaskan bahwa setiap anak memiliki ragam kecerdasan. *Deep learning* memungkinkan anak belajar melalui pengalaman multisensori: visual, kinestetik, linguistik, interpersonal, dan logis matematis.[46]

Adapun contoh media pada teori *Multiple Intelligences* (Howard Gardner):

a) Visual Spasial

Kemampuan visualisasi (membayangkan bentuk/ruang dalam pikiran), membedakan warna, bentuk, dan pola, orientasi ruang (mengetahui arah, posisi benda, jarak), koordinasi

[46] Gardner, Howard. Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences, (New York: Basic Books, 1983), hlm. 45–68.

mata–tangan, interpretasi gambar dan simbol. Contoh: puzzle gambar, balok bangun ruang.

b) Linguistik Verbal

Kosakata (kemampuan memahami dan menggunakan kata), Kemampuan berbicara (menjelaskan, menceritakan, bertanya), Kemampuan mendengarkan (memahami cerita/perintah), Kemampuan membaca sederhana, Kemampuan menulis awal (coretan bermakna, huruf awal) Contoh: membaca cerita, tebak kata.

c) Logis Matematis

Kemampuan berhitung awal (angka, jumlah), Kemampuan mengenali pola dan urutan, Kemampuan mengelompokkan benda (kategori/sortir), Kemampuan memahami sebab–akibat, Kemampuan memecahkan masalah sederhana. Contoh: berhitung manik-manik, menyusun pola angka.

d) Kinestetik

Motorik kasar (berlari, melompat, memanjat), Motorik halus (menggunting, meronce, meremas), Koordinasi tubuh, Keseimbangan dan kelincahan, Belajar melalui gerak dan sentuhan. Contoh: membentuk *playdough*, permainan luar ruangan.

f. Aspek Perkembangan Anak pada *Deep Learning*

Aspek perkembangan anak pada penggunaan *deep learning* meliputi perkembangan kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional, dan nilai-nilai spiritual.[47]

1) Kognitif, kemampuan berfikir anak.
2) Bahasa, kemampuan anak dalam memahami dan mengungkapkan bahasa.
3) Motorik dan Sensorik, kemampuan gerak anak.
4) Sosial Emosional, kemampuan mengatur emosi dan hubungan sosial.
5) Sikap Spiritual, perilaku spiritual anak.

B. Penelitian Relevan

Untuk mendukung keabsahan dan urgensi penelitian ini, berikut adalah beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi erat dengan topik implementasi media pembelajaran *deep learning* dalam pendidikan islam anak usia dini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Mulyani (2018) dengan judul *"Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini"* memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman mengenai efektivitas media digital dalam pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan di TK Nurul Falah Bekasi dengan tujuan untuk

[47] Sujiono, Yuliani Nurani. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Indeks, 2013), hlm. 72–85.

mengetahui sejauh mana penggunaan media digital berbasis aplikasi interaktif dapat meningkatkan minat dan partisipasi anak dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media digital, seperti aplikasi edukatif interaktif yang memadukan unsur gambar, suara, dan animasi, mampu menarik perhatian anak secara signifikan. Anak-anak menjadi lebih antusias, fokus, dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, pembelajaran dengan media digital membantu anak dalam memahami konsep-konsep dasar seperti warna, bentuk, angka, dan huruf dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah diingat.[48]

Dalam penerapannya, guru menggunakan perangkat tablet dan proyektor untuk menampilkan aplikasi pembelajaran interaktif yang mengandung unsur permainan (*game-based learning*). Anak-anak diminta berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan yang melibatkan sentuhan, suara, dan gambar bergerak. Pendekatan ini mendorong keterlibatan aktif anak, mengurangi kejenuhan, serta meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar.[49] Temuan Siti Mulyani juga menegaskan bahwa penggunaan media digital tidak hanya meningkatkan aspek kognitif anak, tetapi juga berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial dan emosional mereka. Anak belajar bekerja sama, bergiliran, dan menghargai teman ketika

[48] Siti Mulyani. (2018). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini.* Skripsi, (Bekasi: Universitas Islam 45 Bekasi), hlm. 45.

[49] *Ibid.*, hlm. 47.

menggunakan media digital secara kelompok. Selain itu, guru melaporkan bahwa media ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, kreatif, dan berorientasi pada anak (*child-centered learning*).[50]

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan penulis karena sama- sama menyoroti penggunaan media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Bedanya, penelitian Siti Mulyani berfokus pada peningkatan minat belajar anak melalui aplikasi digital umum, sedangkan penelitian ini menekankan implementasi media pembelajaran berbasis *deep learning* dalam konteks pendidikan Islam anak usia dini di KB Harapan Bangsa. Dengan demikian, penelitian Siti Mulyani menjadi salah satu dasar empiris yang memperkuat pentingnya inovasi media digital dalam proses pembelajaran di PAUD berbasis Islam.[51]

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2019) berjudul *"Efektivitas Media Audio Visual terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini"* memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh positif media audiovisual terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak. Penelitian ini dilaksanakan di TK Al- Ikhlas Yogyakarta, dengan subjek penelitian anak usia 5–6 tahun. Fokus utama penelitian ini adalah untuk menilai sejauh mana penggunaan video pembelajaran

[50] *Ibid.,* hlm. 50.

[51] *Ibid.,* hlm. 52.

Islami dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah dan memperkaya kosakata Islami.[52]

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audiovisual mampu menarik perhatian anak secara efektif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Video pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berisi lagu-lagu Islami, animasi huruf hijaiyah, serta cerita pendek edukatif yang menanamkan nilai-nilai keislaman. Anak-anak menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal kemampuan mengenal huruf hijaiyah, menyebutkan kosakata Islami sederhana, serta memahami makna doa-doa pendek setelah beberapa kali mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis audio visual.[53]

Selain meningkatkan kemampuan kognitif, Rahmawati juga menemukan bahwa media audio visual memberikan dampak positif terhadap aspek afektif dan sosial anak. Anak menjadi lebih ekspresif, percaya diri, dan berani mengemukakan pendapat ketika diminta menceritakan kembali isi video yang mereka tonton.[54] Guru pun merasa terbantu dengan adanya media audiovisual karena dapat menghemat waktu dalam penyampaian materi dan memperkaya metode pembelajaran. Penggunaan media ini membuat kegiatan belajar menjadi lebih variatif, tidak monoton, dan mampu

[52] Rahmawati, *Efektivitas Media Audio Visual terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2019), hlm. 33.
[53] *Ibid.*, hlm. 35.
[54] *Ibid.*, hlm. 38

menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.[55] Temuan Rahmawati ini memiliki relevansi kuat dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Keduanya sama-sama menekankan pentingnya penggunaan media berbasis teknologi untuk mendukung proses pembelajaran anak usia dini. Namun, penelitian Rahmawati berfokus pada efektivitas media audiovisual dalam pengembangan kemampuan kognitif, sedangkan penelitian ini mengkaji implementasi media pembelajaran berbasis *deep learning* dalam konteks pendidikan Islam anak usia dini. Dengan demikian, penelitian Rahmawati memperkuat dasar teoritis bahwa media berbasis teknologi, termasuk digital dan audiovisual, dapat secara signifikan meningkatkan kualitas pembelajaran dan perkembangan anak dalam ranah pendidikan Islam.[56]

3. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Handayani (2019) berjudul *"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini",* mengkaji bagaimana penggunaan media interaktif berbasis digital dapat mempercepat proses perkembangan bahasa anak. Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bandar Lampung, dengan melibatkan anak usia 4–6 tahun sebagai subjek penelitian. Fokus utama penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas media interaktif, seperti aplikasi edukatif dan permainan digital, dalam memperkaya kemampuan

[55] *Ibid.*, hlm. 40.
[56] *Ibid.*, hlm. 42.

berbahasa anak, khususnya dalam aspek kosa kata, pelafalan, dan kemampuan menyusun kalimat sederhana.[57] Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan bahasa anak. Melalui aplikasi edukatif yang menampilkan gambar, suara, dan animasi, anak-anak dapat belajar mengenal kata-kata baru secara berulang dan menyenangkan. Media interaktif memungkinkan anak untuk berpartisipasi aktif, mendengarkan pelafalan yang benar, serta mengulanginya tanpa merasa bosan. Pendekatan ini mendorong terjadinya pembelajaran dua arah, di mana anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memberikan respons terhadap stimulus yang muncul dari media digital tersebut.[58]

Lebih lanjut, Putri Handayani menjelaskan bahwa media interaktif membantu anak mengembangkan kemampuan komunikasi verbal dan nonverbal. Anak- anak lebih percaya diri berbicara di depan guru dan teman-teman karena terbiasa mendengar dan meniru kosakata melalui permainan digital.[59] Selain itu, interaksi dengan media digital yang menarik secara visual juga memperkuat daya ingat anak terhadap kata-kata baru yang dipelajari. Guru pun merasa terbantu dengan kehadiran media ini karena dapat menghemat waktu dalam menjelaskan konsep dan menyesuaikan kegiatan dengan

---

[57] Putri Handayani, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini* (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2019), hlm. 28.

[58] *Ibid.*, hlm. 30.

[59] *Ibid.*, hlm. 33.

kemampuan individual anak.[60]

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terletak pada fokus penggunaan media digital interaktif sebagai sarana pembelajaran aktif dan menyenangkan bagi anak usia dini. Bedanya, penelitian Putri Handayani menitikberatkan pada aspek perkembangan bahasa, sementara penelitian ini menekankan pada implementasi media pembelajaran berbasis *deep learning* dalam konteks pendidikan Islam anak usia dini. Temuan Putri memperkuat bahwa media digital tidak hanya bermanfaat bagi aspek kognitif dan bahasa, tetapi juga dapat menjadi sarana strategis dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai spiritual anak jika dikembangkan dalam pendekatan islami.[61]

Berdasarkan hasil telaah terhadap beberapa penelitian, dapat disimpulkan bahwa berbagai penelitian yang dilakukan oleh Siti Mulyani (2018), Rahmawati (2019), Putri Handayani (2019), memiliki kesamaan dalam hal fokus terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan efektivitas proses belajar anak usia dini. Seluruh penelitian tersebut menegaskan bahwa penggunaan teknologi baik berupa media interaktif, audio visual, maupun aplikasi edukatif dapat menumbuhkan minat, motivasi, serta keterlibatan aktif anak dalam kegiatan belajar. Media digital terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik,

[60] *Ibid.*, hlm. 35.
[61] *Ibid.*, hlm. 37.

menyenangkan, dan bermakna dibandingkan metode konvensional.[62]

Namun demikian, dari sisi pendekatan dan konteks, terdapat perbedaan mendasar antara penelitian-penelitian tersebut dengan rancangan penelitian saat ini, yaitu mengenai implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis deep learning di KB Harapan Bangsa.

Penelitian sebelumnya lebih menekankan pada aspek penggunaan media digital secara umum untuk meningkatkan kemampuan kognitif, bahasa, atau minat belajar anak. Sementara itu, penelitian yang dilakukan di KB Harapan Bangsa berfokus pada pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning approach*) yang bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman konseptual dan reflektif anak terhadap materi pembelajaran melalui media digital interaktif yang bernuansa Islami.[63]

Selain itu, penelitian di KB Harapan Bangsa juga menekankan pada proses implementasi bukan sekadar pengaruh atau efektivitas dengan menelusuri bagaimana guru merancang, menerapkan, dan mengevaluasi media berbasis *deep learning* dalam kegiatan belajar sehari-hari. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru berupa model penerapan media pembelajaran mendalam yang berlandaskan nilai-nilai Islam,

---

[62] Siti Mulyani, *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini* (Bekasi: Universitas Islam 45, 2018), hlm. 47.

[63] Rahmawati, *Efektivitas Media Audio Visual terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini* (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2019), hlm. 52.

sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini di lembaga PAUD berbasis keagamaan.[64]

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melanjutkan hasil temuan terdahulu tentang manfaat media digital, tetapi juga mengembangkan arah baru dalam kajian pendidikan Islam anak usia dini, yaitu melalui integrasi antara teknologi pembelajaran, pendekatan *deep learning*, dan nilai-nilai spiritual Islam.

[64] Putri Handayani, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2019), hlm. 56.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah penjabaran konsep teoritis dalam bentuk konkrit sehingga mudah untuk dipahami. Sebagaimana yang telah dikemukakan bahwa fokus penelitian ini adalah implementasi penggunaan media pembelajaran *deep learning*, maka peneliti alur konsep sebagai berikut:

